
LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO MÓVIL Del Snake de Nokia a la actualidad
HOBBY CONSOLAS
HC 293
TERROR EN 1ª PERSONA
Descubre cómo la realidad virtual va a revolucionar el género
ANALIZAMOS LOS SUPERVENTAS DE NAVIDAD
FALLOUT 4
CALL OF DUTY BLACK OPS III
RISE OF THE TOMB RAIDER
STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID
MARIO TENNIS ULTRA SMASH
NEED FOR SPEED
MINECRAFT STORY MODE
¡PÓSTER DOBLE!
¡Vuelven dos clásicos!
STREET FIGHTER V
RESIDENT EVIL ORIGINS
¡El fenómeno que paraliza la galaxia!
STAR WARS
ANÁLISIS DE STAR WARS BATTLEFRONT
+ TODO SOBRE EL EPISODIO VII + EL MERCHANDISING MÁS MOLÓN





Rollei Action Cam 400

La Actioncam 400 de Rollei puede realizar fotos con una resolución de 3 megapíxeles y grabar videos de alta resolución.

Resolución de video FHD de 1080p / 30 fps.
Fotos con resolución de 3 megapíxeles.
Time Lapse de 5,10,15,20,30,60 seg.
WIFI y mando a distancia.
40 metros de resistencia al agua.



Rollei AC 500 4K

Super Slow Motion 720p/120 fps (1280x720).
FHD 1080p/60 fps (1920x1080) y 4K a 15fps.
Fotos con resolución de 8 megapíxeles.
Time Lapse de 3/5/10/30/60 segundos.
WIFI integrado compatible con iOS y Android.
Lente gran angular con 136°.



SAFETY PAD: LA EVOLUCIÓN

ROLLEI SAFETY PAD, UN INNOVADOR SISTEMA QUE EVITA EL PELIGRO DE CUALQUIER POSIBLE LESIÓN CERVICAL O DE MÉDULA EN CASO DE ACCIDENTE.



Rollei AC 300

La Cámara AC300 cuenta con una resolución de 720p y lente gran angular de 140º.

Sensor GC1004.
Pantalla LCD de 2,0".
Resolución del vídeo 720p/30 fps (1280x720).
Objetivo Objetivo de ultra gran angular de 140°.
Admite SD de hasta 32 GB SDHC (clase 10).
Hasta 120 minutos de grabación.
Sumergible hasta 40 metros.
Incluye Safety Pad.





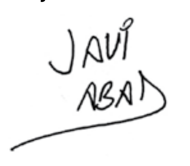


SIGUENOS EN ROLLEI ESPAÑA
Y KAOSENTERTAINMENT.ES

GAME A la venta en tiendas GAME
o pídelo en tu establecimiento habitual.



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



javier.abad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

El fenómeno que vuelve con Fuerza

Si lo que he leído en internet es cierto, La Guerra de las Galaxias (el episodio IV) se estrenó en España en el año 1977. Yo era pequeño y no recuerdo la fecha de memoria, pero sí la emoción que sentí al salir del cine, porque puedo presumir de hacer ido a verla el mismo día del estreno (una tía que trabajaba de taquillera en la sala obró el milagro). Comprobar el furor que sigue causando Star Wars hoy en día me hace pensar en dos cosas: lo viejuno que me estoy haciendo, y el enorme mérito que tiene conseguir que, 38 años después del nacimiento de la saga, todo el planeta vaya a estar pendiente del estreno del Episodio VII el próximo 18 de diciembre.

La relación entre el cine y los videojuegos es cada vez más estrecha (en la sección de noticias os hablamos precisamente de ello al hilo de los últimos movimientos de Activision), así que supongo que no os ha sorprendido encontraros el póster de El despertar de la Fuerza en la portada de este número.

Estuvimos sopesando emplear una imagen de *Star Wars Battlefront*, pero nos pareció que era apostar por una visión parcial (con perdón) de lo que hemos querido reflejar en nuestro especial: Star Wars, el fenómeno que paralizará el mundo entero en los próximos días, trasciende el cine y los videojuegos hasta colarse en casi cualquier rincón de nuestras vidas, como demuestran las páginas que le dedicamos a las toneladas de merchandising que están llegando a las tiendas.

El gran mérito de Battlefront, es la extraordinaria fidelidad con la que se han acercado al universo Star Wars, algo que agradecerán sus incontables fans, aunque el juego esconde algunos defectos que le hacen flirtear con el lado oscuro de la fuerza. David Martínez os lo explica todo en su magnífico análisis. Correr a leerlo deberíais.



SÍGUENOS EN:

HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial

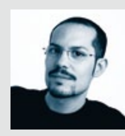

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



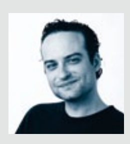
ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Reivindicando "lo viejo". Parece que tenemos prisa por enterrar las consolas de anterior generación, y lo cierto es que se siguen viendo grandes cosas. ¿La última? El port de *Rise of the Tomb Raider*, a cargo de Nixxes, para 360. Vale que texturas, horizonte y fluidez no están al nivel de One, pero para un hardware que acaba de cumplir 10 años, me parece maravilloso...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Call of Star Wars. Llega esa época mágica del año... en que me paso las horas delante de los FPS más esperados. Este año analizo *Call of Duty Black Ops III* y *Star Wars Battlefront*, y a mí mismo me ha sorprendido ver a qué juego le voy a dedicar más horas. Pero no haré spoiler; mejor que lo descubráis vosotros, mientras llega el estreno de El despertar de Fuerza.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

¿Y Nintendo, qué? Todos estamos bastante entusiasmados con la recta final del año. PS4 y One están en plena ebullición... pero Wii U parece languidecer innecesariamente. No hay ningún juego especialmente gordo en estos días y, aunque aún queda mucho por ver, lanzo un mensaje a Nintendo para que no pierda el pulso. Ya habrá tiempo de Nintendo NX...

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 293



PÁGINA 30 REPORTAJE

ESPECIAL STAR WARS

Celebramos el fenómeno de estas navidades con la última hora de la película, los juegos... y mucho más.



PÁGINA 60 NOVEDAD

CALL OF DUTY BLACK OPS III

El shooter más completo del año, a examen









PÁGINA 96 REPORTAJE

EL JUEGO EN MÓVIL

Analizamos los 20 años de historia del juego en teléfono móvil: orígenes, tendencias, futuro...



PÁGINA 110 PREESTRENO

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

La fórmula clásica del Survival Horror vuelve a casa por Navidad (¡y en HD!).



PÁGINA 46 REPORTAJE

TERROR EN PRIMERA PERSONA

Realidad Virtual: ¿la salvación de los juegos de terror?



FALLOUT 4

El caos postnuclear te espera en uno de los juegos clave de 2015, pero... ¿es para tanto?

PÁGINA 54 NOVEDAD

¡HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL!



No olvides que también nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bajate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en las webs **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



EL LADO OSCURO DE LA FUERZA... BRUTA

¿Recordáis cuando un energúmeno le arrancó la mano a La Cibeles? Pues ha vuelto a pasar, esta vez con la réplica gigante del casco de Darth Vader en la Exposición de Star Wars que ha adornado varios puntos de la capital para promocionar *El Despertar de la Fueza*. Pero no fue el único acto de vandalismo: tras su primera noche al aire libre, un soldado imperial apareció pintarrajeado. Como diría Lisa Simpson: "Por eso no podemos tener cosas bonitas".

LO QUE NO CABÍA EN EL RESTO DE LA REVISTA

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Sablazos láser en mitad de la noche, la venganza retrocompatible de Xbox One, las mayores "interioridades" de *Fallout 4*, fanáticos del derroche y una historia de amor sobre ruedas... ¡Aquí están las noticias más inclasificables del mes!

AMOR A LA "KART-A" TRAS 8 AÑOS A PLATANAZOS

"¿Que por qué estoy en eKarting?", debieron de preguntarse Lisa y Elijah, dos nintenderos australianos que se han reencontrado en *Mario Kart 8* ocho años después (ya es casualidad) de conocerse en *Mario Kart Wii* y reconocerse por sus nombres. Al haberse cambiado de Mii, Lisa no reconoció a Elijah, pero él a ella sí, por lo que buscó su nick en Internet... y ahora viven juntos. Ya tienen cámara para la boda: Lakitu.



LO SIENTO: NO SOMOS (RETRO)COMPATIBLES

Menudo pique llevan Sony y Microsoft por la retrocompatibilidad de Xbox One, cuyos directivos no olvidan la pulla de Sony en el E3 de 2013, donde Shuhei Yoshida mostró cómo prestar juegos de segunda mano a otros jugadores de PS4. En sutil revancha, Microsoft ha lanzado un vídeo muy similar a aquél, donde explica cómo jugar a títulos físicos de 360 en One: introduciendo el disco en la bandeja. Zasca. ¡Mirad qué ejemplo disteis en los noventa, Sega y Nintendo!



NACE LINKLE: ¿¡PERO LA CHICA NO ERA ZELDA!?

A ver cómo le explicamos esto a nuestras madres tras 30 años diciéndoles que Link era el chico y Zelda la chica. La última Nintendo Direct ha revelado la existencia de Linkle, el alter ego femenino de Link, que debutará en *Hyrule Warriors Legends* para 3DS. Pero mirad esas trenzas y esa capucha... ¿Será la protagonista secreta de *Zelda Wii U*?



FALLOUT 4: NUDISMO CON "MOD-ERACIÓN"

Ni una semana han tardado los "modders" en despelotar a los personajes de *Bethesda* con esta erótica modificación. Quizá ello explique el bajón de visitas (un 10%, para más datos) que registró una conocida web de contenido para adultos durante la primera noche de lanzamiento de "Follaut", perdón, *Fallout 4:* "Como grandes fans del juego, no podemos culpar a nadie por navegar con su Pip-Boy". En la mano, olvidó añadir el portavoz del portal. Las estrellitas son para evitaros spoilers.

EL MAYOR "PASOTE" DE TEMPORADA: 28.000 €

Un usuario se ha gastado más de 30.000 dólares en el simulador espacial *Star Citizen*. El jugador, que responde al alias Ozy311, confiesa haber buscado trabajos temporales para conseguir el dinero y reconoce a Chris Roberts, creador del título, como una de las personas más influyentes de su vida. Pues oye, por ese dinero podría haber empezado a construir un transbordador real...



La imagen

Zelda: The Symphony of Goddesses arrasa en Madrid y Barcelona

La gira de conciertos sinfónicos "The Legend of Zelda: The Symphony of Goddesses", con la que se rinde homenaje a las bandas sonoras de la saga de Nintendo, pasó por Madrid y Barcelona los días 13 y 14 de noviembre, con un lleno total y una gran selección de temas que conquistaron a la audiencia.

➔Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Acabarán los móviles con las consolas?







Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

Videoconsolas en "Modo Avión"

Tras la compra de King (*Candy Crush Saga*) por parte de Activision, el anuncio de *Pokémon Go!* y el anodino *Miitomo* como telonero de otros cuatro juegos de Nintendo o los proyectos de Sega en esa misma dirección, cada vez tengo más dudas sobre el futuro de las consolas. Si esta clase de juegos se convierten en la principal fuente de ingresos de las compañías, irán abandonando su modelo de negocio tradicional como vía de supervivencia, y no hay mejor ejemplo que Konami, con su futuro volcado en los smartphones. Cuánto te echo de menos, viejo Nokia...





Alberto Lloret
Redactor Jefe de Hobby Consolas

El control marca la diferencia

No, al menos a corto plazo. Y no, al menos, mientras ofrezcan experiencias que requieran un control preciso y con posilidades. Solo hay que ver lo que está pasando en Japón, donde el móvil es ya uno de los pilares de la industria del videojuego: *Yo-kai Watch Busters* de 3DS lleva casi 2 millones de copias, *Animal Crossing Happy Home Designer* más de uno y, seguro, que *Monster Hunter X* supera holgadamente esas cifras (si no se acerca a los 4). Y eso solo en Japón. Que perduren las portátiles o no va a depender única y exclusivamente del tipo de juego con que las "nutran".

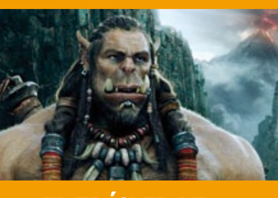
SUBEN



FALLOUT 4 que está cosechando críticas muy positivas tanto en medios especializados como entre el público. Sí, Bethesda "lo ha vuelto a hacer".



NINTENDO tras su último Nintendo Direct, que ha insuflado aire fresco a Wii U y 3DS con el anuncio de Cloud en *SSB* o *Twilight Princess HD*.



EL TRÁILER DE WARCRAFT, que de pronto ha devuelto la fe en las películas basadas en videojuegos. ¿Romperá Universal la maldición?



LIFE IS STRANGE tendrá, por fin, subtítulos traducidos al castellano en todas sus versiones disponibles. Más vale tarde que nunca, Koch Media.

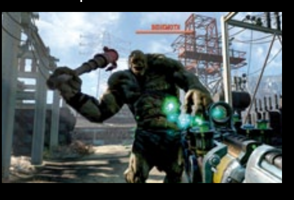
BAJAN



UBISOFT, con pérdidas de 65 millones de euros, a falta de un *Watch Dogs* este año, y por las bajas ventas de *Assassin's Creed: Syndicate.*

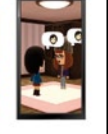


RISE OF THE TOMB RAIDER está registrando unas ventas muy tímidas en Xbox One, aunque se prevé que mejoren cuando "caduque" la exclusividad.



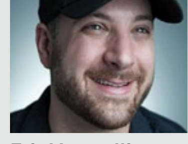
EL FRAMERATE de *Fallout 4*, que sufre caídas puntuales tanto en PS4 como en One, algo que Bethesda debería solucionar cuanto antes.





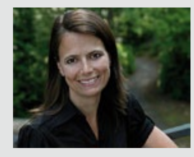
MiiTOMO, el primer juego para móviles de Nintendo, una red social de Miis que ha provocado un bajón de sus acciones.

¡LO QUE HAN DICHO!



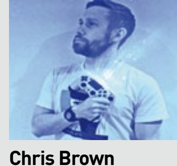
Eric Monacelli
Dircom en Infinity Ward (ex de Naughty Dog)

"Se piensa que los DLC son contenidos que se mutilan del juego para cobrar más, y es no es así. El buen trabajo se paga."



Amy Hood
Directora financiera en Microsoft

"Xbox es fundamental para Microsoft a nivel financiero. Nadie debe tener dudas sobre el rumbo de estos dos años."



Chris Brown
Jefe de producto de PS en Reino Unido

"Pobre *Tomb Raider*: las ventas en Reino Unido no alcanzan las 63.000 copias y *Fallout 4* vende más en PS4."

SHOVEL KNIGHT

PREPÁRATE PARA PROBAR LA JUSTICIA DE LA PALA.
¡EMPÁLALOS A TODOS!

SHOVEL KNIGHT
Plague of Shadows
INCLUYE
EXPANSIÓN GRATIS

¡YA A LA VENTA!







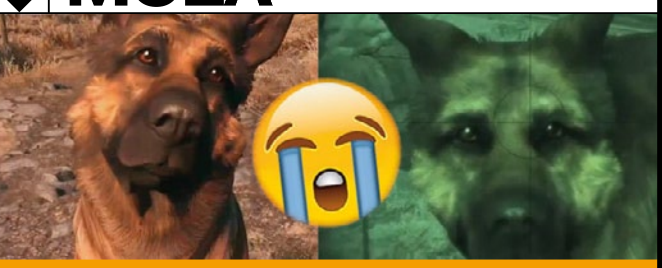




COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Sentirse abrumado al ver la cantidad de misiones de *Fallout 4*, no saber por dónde empezar y terminar explorando el Yermo salvaje y matando ratas topo o cualquier bicho que se cruce. Hasta que te cargues a tu primer enemigo humano y veas la carita de pena y desaprobación de tu perro Albóndiga, como diciéndote: "¿¡por qué lo has hecho!?". Normal que se llame así: ¡es para comérselo! Como decía aquella campaña de publicidad, "él no lo haría".

La magnitud de los juegos indie que se hacen actualmente, a un nivel 'Triple A'. Sin duda, cada vez hay más propuestas "indis-pensables". Y es que no hay mayor presupuesto que una buena idea.

La reciente expansión de *The Witcher 3*: ver danzar a Geralt no tiene precio. Ya sólo falta que las expansiones tampoco lo tengan. Para todo lo demás, "Season Pass".

Llevar 47 horas en *Hitman: Absolution*. ¡Viva el agente 47! ¡Qué precisión! Ahora intenta repetir la hazaña en *The Order: 1886* (horas sin jugar).

Que si nos ponemos a traducir los nombres de los "protas" de videojuegos, salgan cosas tan graciosas como Jacobo Frito (Jacob Frye). "Allévoy": tú fuiste quien tradujo *FFVII* al español, ¿verdad?

Que con 14 segundos de *Zelda U* me hayan convencido para comprar una Wii U ahora. Ojalá nuestras parejas se conformasen con tan poco tiempo.

Las ganas de que se estrene *El Despertar de la Fuerza*. Entre los 50 euros adicionales de *Battlefront* y lo que cobran por las palomitas, así no hay quien "pase de temporada".



Este mes no hay discusión: ¡el anuncio de Cloud Strife como personaje jugable en *Super Smash Bros*!
Espérate a que el próximo luchador descargable sea aún más inesperado, que las elecciones están al caer... Pero, en efecto, ¿quién nos iba a decir que veríamos a Cloud HD en Wii U antes que en el remake de PS4? Pues Sakurai.

NO MOLA

Tener que comprar juegos a trozos para disfrutarlos al 100%. Pronto escucharemos en las carnicerías: "¡ponme cuarto y mitad de *Uncharted*"! Eso, tú dales ideas, aunque ya se te ha adelantado Capcom, que abrió una carnicería humana en Londres para promocionar *Resident Evil 6*, aunque la carne resultó ser de procedencia animal. Como se entere la OMS, se nos cae el pelo.



Que *Tomb Raider* sólo haya salido para Xbox de momento. ¿Y Nathan qué? ¡Luego nos llamáis sonyers a nosotros!

Que todos los juegos buenos salgan en estas fechas y el resto del año con cuentagotas. Lo que tendrían que hacer es lanzarlos en "bundle" con una tableta de turrón del duro.

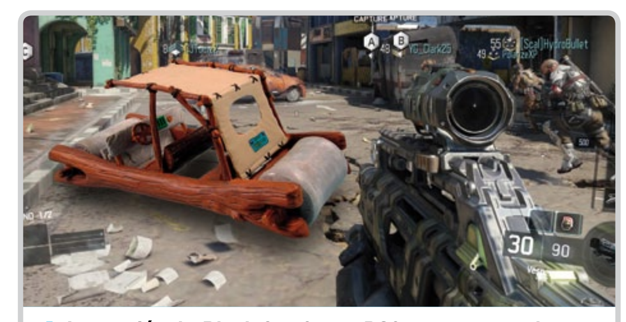
La desilusión de los que esperábamos el *Twilight Princess* para 3DS. Pues imagínate la de quienes lo esperaban para PS Vita.

Los niños rata. Tío, bastante tienen con ser mutantes...

¡Que no tenga dinero para la Xbox One y vea spoilers de *Halo 5* hasta en la sopa! Pues verás cuando descubras que los fideos son los pelacos de Locke. De ahí su alopecia.

Que con Internet y tanto DLC se haya perdido la magia de los videojuegos de antes. Vamos, que a ti también te ponía oler los manuales de instrucciones como un "retro-fetichista". Bienvenido al club.

Comprarte *Fallout 4* con 27 años y una casa a las espaldas. Quién tuviera esos 20... Permítenos añadir: ¡quién tuviera casa!



La versión de *Black Ops 3* para PS3: en un mapa de PS4 hay un tanque, mientras que en PS3 han puesto una furgoneta. Se ve que les fue imposible colocar otra cosa.
En realidad, se plantearon incluir un Seat Panda, una Vespa, un "Pepecar" y un troncomóvil, así que da gracias a Treyarch por haberse estirado el bolsillo con la "fragoneta".

TU OPINIÓN CUENTA



Participa en nuestra página de Facebook: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
300.000 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
86.000 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuál es el mejor juego online de la generación?

En pleno boom de *Battlefront*, os preguntamos cuál es vuestro online favorito en consolas, y este ha sido vuestro veredicto:



1 Halo 5 18%

Tras uno de los recuentos de votos más reñidos en mucho tiempo, *Halo 5: Guardians* se ha erigido como el juego con mejor online de la generación, seguido muy de cerca por *Battlefield 4*. El bronce se lo ha llevado el incombustible *Mario Kart 8*, que le ha soltado un caparazonazo rojo a *GTA V*. Detrás de ellos quedarían *Destiny*, *Titanfall*, *Black Ops 3*, *Super Smash Bros* y *Splatoon*, pero ahora tocaría preguntarse: ¿qué juego tiene la mejor campaña? El que haya gritado *Battlefront*, que sepa que es un troll del Imperio.

2 Battlefield 4......16%
3 Mario Kart 8......11%
4 GTA V......8%



Juegos lanzados sin pulir

Fallout 4

Como ya viene siendo habitual en los grandes 'Triple A' de mundo abierto, la aplaudida secuela de Bethesda tampoco se ha librado de salir al mercado acompañada de bugs y glitches más o menos simpáticos, pero algunos jugadores han experimentado un error más grave: el juego se peta y te saca de la partida en una misión de Monsignor Plaza si llevas cierto porcentaje de aventura completada. Ya sólo queda esperar al parche y seguir matando bugs, o sea, bicharracos como este:



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

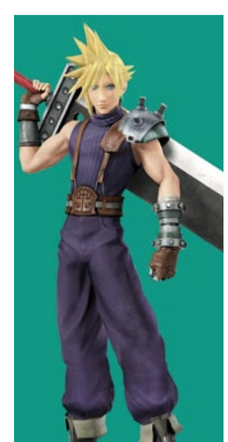
Josep A. Campillo (Pepowned)

Javier Requena (Rekenart) / Charlie Casado

La pregunta tonta

¡Responde cada mes en Facebook!

¿Qué "personaje sorpresa" incluirías en Super Smash Bros?




Paco Fernández Vidal
"Iker Jiménez; su Smash Final sería un OVNI lanzando rayos para abducir a todos."

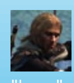

Pony Zurrapatin
"Artur Mas; su Smash sería irse a otro juego y montarse uno independiente."

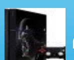

Toby Alsurdelcielo
"Darth Vader, con el ataque final 'Estrella de la Muerte' para freír al personal."

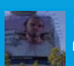

Mike Rockmero
"Jordi Hurtado: es inmortal y te lanza miles de preguntas sin respuesta."


Reivaj Miguelez
"Eduardo Inda y Marhuenda en plan Ice Climbers."

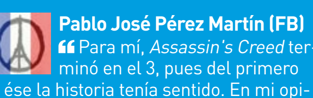
LO MEJOR DEL TIMELINE


Eric Kriket (Facebook)
"Esto de los retrasos empieza a sonar a marketing para añadir "hype" a los lanzamientos, y *Deus Ex Mankind Divided* quiere apostar fuerte."

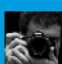

neo-sephirot-god (Web)
"*Battlefront* será muy "bonito" y todo lo que queráis, pero un juego sin modo Historia con cuatro escenarios... pues qué queréis que os diga."

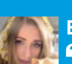

Cerebro de la Bestia (Web)
"Por mucho tutorial y gameplay que Capcom edite para crear ganas de *Street Fighter V*, el amiibo de Ryu no va a valer en PS4 y PC. Je, je..."


Pablo Poluzza (Facebook)
"Decían que NO habría retrocompatibilidad en PS4, ahora que tal vez... La prensa del videojuego se empieza a parecer la deportiva. xD"


Pablo José Pérez Martín (FB)
"Para mí, *Assassin's Creed* terminó en el 3, pues del primero a ése la historia tenía sentido. En mi opinión, la saga ha decaído claramente."


SaGaSensei (Web)
"Ya no sólo no crean nuevas IPs y dejan fuera marcas como *Metroid*, sino que encima de quemar a Mario, lo hacen mal (por *Mario Tennis*)."


Fernando Soguero (Facebook)
"Han retrasado *The Division* porque aún no tenía suficientes bugs y downgrade. Ahora que lo han hecho, ya pueden lanzarlo tranquilamente."


Bárbara Da Silva (Facebook)
"(Sobre *Dissidia*) Simplemente precioso, adoro la fluidez de sus ataques, y los mágicos siguen siendo igual de poderosos (o más) que en PSP."


Samusaran (Web)
"Tengo 27 títulos de Wii U, 28 en diciembre con la salida de *Xenobable X*, y 16 de Xbox One. No creo que el catálogo de Wii U sea escaso."


Gwynplaine Thor (Facebook)
"Estoy ya un poco harto de la hipersexualización de la mujer que se traen los japoneses que, en realidad, no aporta NADA al juego."


Tsubasa Ozora (Web)
"Basta de pagar por contenidos que nadie conoce con antelación. Ahora mismo cancelo mi suscripción a Hobby Consolas y Playmanía. xP"

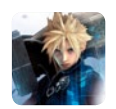
RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo

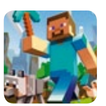


El futuro de los videojuegos empieza a apuntar tendencias: el juego online y la realidad virtual son dos ejemplos muy claros.

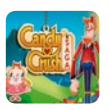
A quién seguir



Cloud Strife
El protagonista de *Final Fantasy VII* estará en el próximo Smash Bros.



Minecraft Wii U
Ciertas filtraciones apuntan a que podría llegar al fin a Wii U.



Activision
Ha comprado King Digital, creadores de *Candy Crush*, por 5.900 millones.

Tendencias

#Pokémon	WarcarftMovie
VirtualToys	Skywalker
WonderWoman	JadeRaymond
#AlienCovenant	FalloutBeer

Favoritos *de siempre*



Año: 2002
Compañía: LucasArts/ Factor 5
Consola: GameCube
Género: Shooter
Puntuación HC: **93**

ROGUE LEADER

En plena fiebre Star Wars, no podía dejar de incluir uno de sus juegos. Y me decanto por esta joya de GameCube. Como me dejo llevar por el recuerdo de mis sensaciones, tengo claro que ALUCINÉ con las batallas espaciales tan maravillosamente recreadas manejando a las X-Wing, con un nivel técnico sublime para la época y una ambientación espléndida, banda sonora en Dolby Pro Logic (también la leche por entonces). Imprescindible.

Juego Online



GTAOnline@TakeTwo
El éxito del modo multijugador, con 8 millones de jugadores semanales, ha ayudado a que el negocio digital suponga ya el 51% de los ingresos totales de la compañía.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



EA, Activision o Ubisoft van en la misma línea. El juego online cada vez conquista a más gente y da más beneficios. Take2 asegura que esto no cambiará su estrategia de lanzar nuevos juegos. Supongo que el modelo *WoW* es más que tentador...



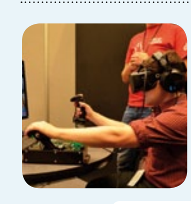
RecordSteam@Valve
Tras batir varias veces el record de jugadores conectados a la vez durante octubre, en noviembre alcanzaron un máximo de 13,5 millones. Y la tendencia al alza puede seguir...

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



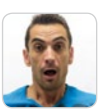
Más ejemplos sobre el imparable crecimiento del juego online, en este caso con la exitosa plataforma Steam. Se ha visto ayudado por un juego que no es de Valve, *Fallout 4*, cuya irrupción ha sido sensacional. *Dota2*, eso sí, sigue siendo el rey.

Futuro

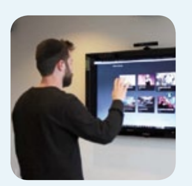


VirtualReality@CPCGames
Según Hilam Veigar CEO de los creadores de *EVE-Online*, la realidad virtual no solo revolucionará los videojuegos, sino la tecnología y la comunicación. Han invertido 30 mill. en ella.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Mira que ha habido intentos de popularizar y hacer real (valga el término) la Realidad Virtual. Pero cuando una compañía así hace una apuesta y una afirmación tan fuertes, es para tomárselo en serio. ¿Será de verdad la revolución de los juegos?



kinect@Microsoft
Mike Ybarra, ingeniero de Xbox y Windows, afirma que no incluirán el manejo de XO a través de gestos con Kinect en la actualización de la experiencia de uso en la consola.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Reconoce que el uso que se hacía de esta opción era muy, muy bajo y que prefieren priorizar otras opciones que sí demandan los usuarios (como el uso del ratón). Esta política de escuchar a los jugadores y rectificar si llega el caso, me gusta.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

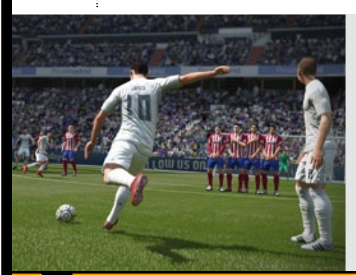
EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 16	PS4	1	2
2	FIFA 16	PS3	3	2
3	NBA 2K16	PS4	-	1
4	Assassin's Cr. Syndicate	PS4	-	1
5	Animal Crossing: Happy...	3DS	-	1
6	AC: Happy... + Lector NFC	3DS	-	1
7	Uncharted: The Nathan...	PS4	-	1
8	FIFA 16	360	9	2
9	PES 2016	PS3	6	2
10	Grand Theft Auto V	PS4	-	1





FIFA 16
El juego de EA Sports está arrasando en nuestro país, con más de 255.000 copias colocadas ya entre todas sus versiones, y eso que aún falta el empujón navideño. El fútbol siempre es una garantía por estos lares.

NBA 2K16
El simulador de baloncesto de 2K no ha vendido tanto como *FIFA 16*, pero sus 28.000 copias son también una cifra importante para nuestro mercado.

Por plataformas

PS4
1 FIFA 16
2 NBA 2K16
3 AC Syndicate
4 Uncharted: Nathan...
5 Grand Theft Auto V

XBOX ONE
1 Halo 5: Guardians
2 FIFA 16
3 AC Syndicate
4 NBA 2K16
5 Forza Motorsport 6

PS3
1 FIFA 16
2 PES 2016
3 Grand Theft Auto V
4 NBA 2K16
5 Minecraft

XBOX 360
1 FIFA 16
2 Grand Theft Auto V
3 PES 2016
4 NBA 2K16
5 Minecraft

Wii U
1 Super Mario Maker
2 Project Zero V
3 Skylanders Super.
4 Splatoon
5 Yoshi's Woolly World

3DS
1 Animal C. Happy...
2 Zelda Tri Force Heroes
3 DBZ: Extreme Butoden
4 Tomodachi Life
5 Zelda: A Link...

PS VITA
1 Minecraft
2 Need for Speed MW
3 LEGO Jurassic World
4 FIFA 15
5 CoD Black Ops Declas.

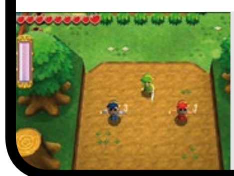
PC
1 Los Sims 4
2 FIFA 16
3 Grand Theft Auto V
4 Los Sims 4
5 Guild Wars 2: Heart...

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 19 al 25 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1 The Legend of Zelda: Tri Force Heroes 3DS
2 PriPara Mezase! Idol Grand Prix No. 1 3DS
3 Yo-Kai Watch Busters: Red / White 3DS
4 Super Mario Maker Wii U
5 7th Dragon III Code: VFD 3DS
6 Splatoon Wii U
7 Animal Crossing: Happy Home D. 3DS
8 Minecraft PS Vita
9 Pokémon Mundo Megamisterioso 3DS
10 PES 2016 PS3

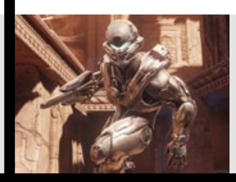


The Legend of Zelda: Tri Force Heroes. Los juegos de Nintendo han copado gran parte de la lista de ventas nipona, como de costumbre, con 3DS a la cabeza.

En EE.UU.

Del 25 al 31 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1 Halo 5: Guardians Xbox One
2 WWE 2K16 PS4
3 WWE 2K16 Xbox One
4 NBA 2K16 PS4
5 WWE 2K16 Xbox 360
6 Assassin's Creed Syndicate PS4
7 WWE 2K16 PS3
8 FIFA 16 PS4
9 NBA 2K16 Xbox One
10 Assassin's Creed Syndicate Xbox One

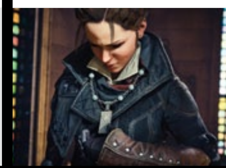


Halo 5: Guardians. El shooter de Microsoft vendió 930.000 copias en su primera semana en EE.UU. y ayudó a que One fuera la consola más vendida en octubre.

En Gran Bretaña

Del 25 al 31 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1 Halo 5: Guardians Xbox One
2 Assassin's Creed Syndicate PS4
3 WWE 2K16 PS4
4 NBA 2K16 Xbox One
5 Assassin's Creed Syndicate Xbox One
6 FIFA 16 PS4
7 WWE 2K16 Xbox One
8 Uncharted: The Nathan Drake Col. PS4
9 Watch Dogs PS4
10 Minecraft: Story Mode Xbox 360



Assassin's Creed Syndicate. El juego de Ubisoft fue profeta en su tierra y coló en la lista de ventas tanto su versión para PS4 como su versión para One.

La cifra

550.000.000 de dólares facturó **Black Ops III** en su primer fin de semana, según Activision.

EL VIDEOJUEGO MUSICAL #1 HA VUELTO





www.centrogame.com

DISPONIBLE PARA





UN JUEGO. DOS FORMAS DE JUGAR.



PÚBLICO REAL CON REACCIONES REALES



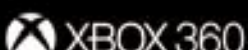
LA PRIMERA RED DE VIDEOS MUSICALES PARA JUGAR



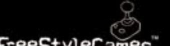












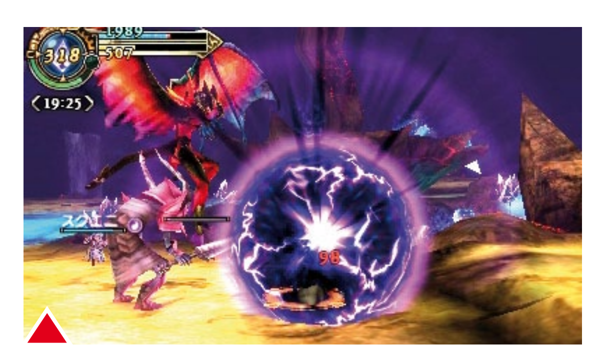


NUEVOS DATOS 3DS

El futuro de 3DS se llena de novedades

El Nintendo Direct del pasado 12 de noviembre (el primero después del fallecimiento de Iwata) nos dejó grandes noticias para la portátil, que verá cómo su catálogo se llena de novedades interesantes en los próximos meses.

JUEGOS DE ROL



FINAL FANTASY EXPLORERS

El primer *Final Fantasy* en ver la luz en 3DS llegará el 29 de enero con combates en tiempo real y una aventura mucho más centrada en la exploración que en la narrativa. Tendrá cooperativo online y local, y esta versión traerá gratis el contenido adicional que se vendió en Japón.



DRAGON QUEST VII

Original de PlayStation, este remake lleva a la venta en Japón desde hace casi tres años. Hemos sufrido mucho temiendo que no llegaría nunca, ¡pero finalmente lo tendremos en Europa en 2016!

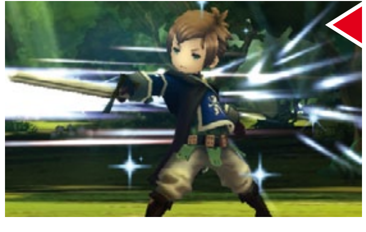
DRAGON QUEST VIII

La adaptación de la octava entrega numerada (considerada por muchos la mejor de la saga) también llegará. Salió originalmente para PS2 y fue desarrollada en su día por Level-5.



FIRE EMBLEM FATES

Ya conocemos los títulos en castellano de las dos ediciones del juego: Estirpe y Conquista. La tercera línea argumental, Revelación, saldrá como DLC. Además, habrá una edición especial que incluirá las tres campañas y un libro de arte.



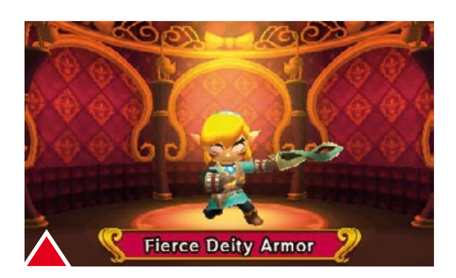


BRAVELY SECOND: END LAYER

La continuación del aclamado *Bravely Default* llegará en el primer trimestre de 2016 y mantendrá el sistema de combate por turnos de su predecesor. Habrá edición coleccionista con la banda sonora en CD, un libro de arte y una figura de Agnès.



ZELDA



THE LEGEND OF ZELDA TRI FORCE HEROES

Este 3 de diciembre llegará una actualización gratuita que incluirá una nueva región (Grutas Sombrías) y dos nuevos trajes: el de Linebeck (con el que veremos el interior de los cofres antes de abrirlos) y el traje fiero (que aumentará nuestra potencia de ataque y nos permitirá lanzar rayos en cuatro direcciones a la vez).



HYRULE WARRIORS LEGENDS

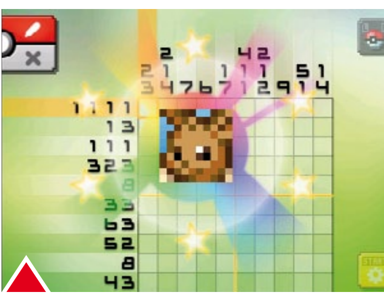
Será una adaptación del juego de Wii U con nuevos contenidos, como Toon Link, Tetra, el rey de Hyrule de *Wind Waker*, Skull Kid (*Majora's Mask*) y Linkle (una especie de versión femenina o quizás hermana de Link) como personajes jugables. Sale el 25 de marzo.

POKÉMON



POKÉMON MUNDO MEGAMISTERIOSO

La nueva entrega de esta subsaga volverá a ponernos en la piel de los mismísimos Pokémon a lo largo de desafiantes mazmorras que se generarán de manera aleatoria. Incluirá los 720 Pokémon, y podremos protagonizar el juego con 20 de ellos (los iniciales de todas las generaciones y también Pikachi y Riolu). Estará disponible el 19 de febrero.



POKÉMON PICROSS

Este puzle free-to-play llegará en diciembre. A medida que completemos los puzles, sacaremos a la luz las imágenes de Pokémon escondidos y podremos "atraparlos". Las habilidades de los Pokémon atrapados nos serán útiles para encarar los puzles.



POKÉMON ROJO/AZUL/AMARILLO

Las ediciones originales de Pokémon llegarán a la consola virtual de 3DS el 27 de febrero. La conexión inalámbrica emulará las funciones del Cable Link de Game Boy.

CLOUD EN SUPER SMASH BROS.

La mayor sorpresa de este Nintendo Direct fue el anuncio de que Cloud, el protagonista de *Final Fantasy VII*, llegará como personaje jugable a *Super Smash Bros.* (tanto en Wii U como en 3DS) a través de DLC. Llama la atención, porque *Final Fantasy VII* no ha salido en una consola de Nintendo. ¿Será una señal de que el remake podría llegar a NX?





DETROIT retomará la idea de la demo Kara. ¿Qué le pasaría a un androide con "vida" al salir de la fábrica?

ANUNCIO PS4

Detroit, el nuevo proyecto de David Cage

En la pasada feria *Paris Game Week* David Cage y Quantic Dream dieron a conocer su nuevo proyecto, *Detroit*, una aventura que retomará la trama de su demo "KARA".

Lejos queda ya el Games Developer Conference de 2012, evento en el que Quantic Dream mostró su demo técnica "Kara". En ella asistíamos al ensamblamiento de un androide que despertaba a la vida y descubría que, por algún tipo de fallo, tenía sentimientos como nosotros y quería vivir. Una bellísima demo que caló hondo y que, ahora, casi 4 años después, se ha materializado en un juego, *Detroit*, que además será el debut de Quantic Dream en PS4. Y es que *Detroit* ha surgido como respuesta a una sencilla pregunta: ¿qué pasaría con Kara cuando saliera de la fábrica? En torno a esta pregunta Quantic Dream ha construido un universo futurista, en el que los humanos convivirán con inteligencias artificiales que hablan y se mueven como nosotros. Pero, ¿cómo reaccionaría la humanidad al descubrir que también son capaces de tener sentimientos?

Detroit no será una aventura sobre inteligencias artificiales, sino sobre el ser humano... aunque no han desvelado muchos datos más, ni sobre la trama, ni sobre su estilo de juego, aunque todo podría apuntar a que seguirá la línea de las anteriores obras de Quantic Dream. Eso sí, desde el punto de vista técnico parece que el estudio galo va a exprimir el poderío técnico de PS4 con su debut, ya que por el primer trailer y las primeras imágenes se pueden apreciar unas soberbias y realistas animaciones faciales y unos detallados entornos y efectos. ¿Un paso más cerca de crear el actor virtual definitivo?

QUANTIC DREAM NO HA DESVELADO NADA DE LA JUGABILIDAD DE DETROIT

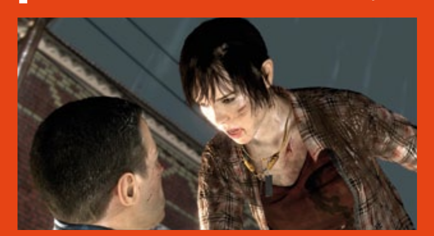


DETROIT se ambientará en un futuro en el que conviven humanos y androides.



QUANTIC DREAM promete exprimir el corazón de PS4 con unos modelos y expresiones a gran nivel.

¡REMASTERÍZATE, QUANTIC DREAM!





El 26 de noviembre llegó a PSN la remasterización de *Beyond: Dos Almas* con mejoras técnicas (gráficos a 1080p, mejores efectos e iluminación...), DLC incluido y nuevas opciones, como rejugar la aventura en orden cronológico una vez superada o ver qué otras opciones han elegido en cada capítulo los demás jugadores. Y el 2 de marzo de 2016 llegará en formato físico junto al remaster de *Heavy Rain*.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Terrorismo y consolas

El pasado viernes 13 de noviembre el terrorismo volvió a sacudir la actualidad con las atroces acciones que 8 yihadistas llevaron a cabo en Paris y que se saldaron, por desgracia, con la vida de 127 personas y cientos de heridos.

El abundante despliegue informativo posterior estuvo plagado de inexactitudes, informaciones contradictorias y un ir y devenir informativo en el que no faltó, por supuesto, la obligada referencia a los videojuegos.



elPeriodico
INTERNACIONAL

PORTADA | INTERNACIONAL | POLÍTICA | ECONOMÍA | SOCIEDAD | BARCELONA | DEPORTES | OCIO Y CULTURA

Unión Europea | Grecia | Oriente Próximo | Terrorismo yihadista

DIRECTO Toda la información, al minuto, sobre la alerta internacional tras los atentados d

PARA COMUNICARSE

Bélgica cree que los terroristas usaron la PlayStation 4 para preparar los atentados de París

Los agentes se llevan una de esas consolas de la casa de uno de los detenidos

TITULARES "FINOS" como este no suelen faltar en la prensa supuestamente "seria".

En esta ocasión algunos mandatarios belgas apuntaron que los terroristas podían haberse coordinado a través de PS4, ya que su sistema de comunicación está encriptado y no se puede acceder fácilmente (o no de forma tan sencilla como pinchar un móvil).

El problema es la "alegría" con la que se sueltan este tipo de perlas que ponen, una vez más, nuestro ocio predilecto en el punto de mira. Existen cientos de apps de comunicación y cada una cuenta con sus propias medidas de seguridad para evitar miradas indiscretas... pero eso no importa. Fue con PS4. O con Live, me da igual.

No es la primera vez que pasa, ni será la última. Recuerdo otra ingrata noticia sobre PlayStation 2 y su capacidad de cálculo para lanzar misiles. Porque claro, quién en su sano juicio no ha lanzado un misil a otro país con su PlayStation 2, ¿verdad?

NOTICIA PS4 - XBOX ONE - Wii U - PC - PS3 - XBOX 360

Los juegos digitales se pueden tocar también

Cada vez es más habitual que títulos que inician su andadura en formato descargable acaben teniendo también versiones físicas, a poco que alcancen cierto éxito. Las estanterías del público siguen ávidas de cajas.

El mundillo de los videojuegos ha estado ligado históricamente al coleccionismo, pero, en los últimos años, los más nostálgicos han tenido que ver cómo el formato físico iba debilitándose. Con la llegada de consolas dotadas de discos duros, se empezó a dar importancia a los productos descargables y, hoy en día, cualquier juego llega en formato digital, pero no siempre lo hace en físico. Para los estudios independientes, el auge digital ha sido un maná, pero ha hecho que incluso producciones con cierto presupuesto hayan optado sólo por esa vía, para ahorrarse costes (el ejemplo más claro es el de las remasterizaciones y reediciones de juegos clásicos).

Sin embargo, en los últimos tiempos estamos asistiendo a un curioso cambio de tendencia, con juegos que nacen como digitales y, más tarde, reciben un bautismo físico. Es el caso de los juegos episódicos, que, una vez publicados todos sus capítulos en las tiendas digitales, tienden a llegar a las tiendas "reales", pero también el de proyectos más estancos que acaban por volverse corpóreos, con ediciones en disco (aunque también está el extraño caso de los juegos que llegan en físico y sólo contienen un código). Donde esté una buena caja... ✶



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION

La saga de Capcom es muy recurrente a la hora de hacer remasterizaciones. En enero de 2015, salió la del "remake" de Gamecube, pero lo hizo sólo en digital. Ante sus buenas ventas y la insistencia del público, el 22 de enero llegará en formato físico dentro del pack *RE Origins Collection*, que incluirá también el futuro (y digital) *RE0 HD Remaster*.



JUEGO DE TRONOS

Telltale Games ha lanzado numerosas aventuras gráficas en los últimos años, inspirándose en sagas como *The Walking Dead*, *The Wolf Among Us* o *Juego de Tronos*. Tras lanzar todos los episodios de cada temporada en digital y en inglés, se publica una edición física que sí incluye subtítulos en castellano.



MINECRAFT: STORY MODE

Basándose en la IP de Mojang, Telltale ha hecho algo peculiar con este juego. Se ha lanzado ya una edición física, de modo que el disco sólo incluye el primer episodio, pero da derecho a descargar los siguientes de forma gratuita a medida que vayan estando disponibles durante los próximos meses, sin necesidad de canjear códigos.





LIFE IS STRANGE

El público venía reclamando el lanzamiento en físico de esta genialidad desde que salió su primer episodio. Las plegarias han sido escuchadas y Square Enix sacará una edición limitada el 22 de enero, con subtítulos en castellano.



SHOVEL KNIGHT

Este plataformas "retro" es un indie de culto. Nació en Wii U, 3DS y PC, pero se ha adaptado a otras plataformas y se ha acabado lanzando en físico, con un delicioso manual de instrucciones.



THE TALOS PRINCIPLE

Este desafiante rompecabezas filosófico apareció inicialmente para ordenadores, pero, hace unas semanas, se adaptó a PlayStation 4, con una edición física que incluía tanto el juego original como la generosa expansión *Road to Gehenna*. Firmado por el estudio Croteam, es uno de los puzles más atractivos y peculiares de los últimos tiempos.



BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Esta pequeña maravilla salió en digital para PS3, Xbox 360 y PC, pero, hace poco, llegó a PS4 y One con una edición tanto digital como física que incluye una galería de arte y la banda sonora.



STICK IT TO THE MAN

Esta aventura nos ponía en la piel de un muchacho que podía leer la mente de otros con ayuda de un espagueti salido de su cabeza. Nació en digital, pero, un año después, se lanzó en físico con cuatro niveles extra.



ZOMBI

El más difícil todavía: empezó siendo un juego físico para demostrar las virtudes del Gamepad de Wii U, allá por 2012. En verano de 2015, Ubisoft decidió lanzar una remasterización para PlayStation 4, Xbox One y PC, pero sólo en formato digital. Varios meses después, se ha anunciado que, a principios del próximo año, habrá una edición física.



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Madurez y ventas de videojuegos

A estas alturas del año, quien más quien menos puede presumir de cifras de ventas en el terreno de los videojuegos. Activision saca músculo al comunicar que ***Call of Duty Black Ops III*** es el producto de entretenimiento que ha destronado a **Jurassic World**. Y Electronic Arts se puede recrear con los números de *FIFA 16* y ***Star Wars Battlefront***.

Lo que me extraña son las cifras de ***Fallout 4***. No os llevéis las manos a la cabeza: no me sorprende por la calidad contrastada de este RPG de **Bethesda**, sino porque un juego tan "duro" haya llegado a una audiencia más grande (alcanzó el primer puesto en las listas de **Steam**, por encima de los MOBA). Creo que el hecho de que un juego de rol, de mundo abierto, con una dificultad considerable y que además no llega acompañado por los mejores gráficos, consiga distribuir 12.000.000 copias en su lanzamiento es un triunfo. Es un índice de que cada vez los jugadores son más expertos y buscan experiencias más complejas.



FALLOUT 4 es un fenómeno de ventas, pese a que es un juego "hardcore".

Y también es un buen indicador de que cada vez se valora más la experiencia, sin tener en cuenta los apartados técnicos (aunque esto depende mucho del género que se trate). Sea como fuere, son buenas noticias para esta temporada navideña.



TENDENCIA **COMPAÑÍAS DE VIDEOJUEGOS**

La industria amplía sus horizontes comerciales

Las compañías de videojuegos están tendiendo cada vez más a diversificar sus contenidos, a sabiendas del amplio nicho de mercado que existe en forma de películas, series de televisión, merchandising, eSports, móviles...

A lo largo de las últimas décadas, los videojuegos se han consolidado como uno de los sectores de entretenimiento más rentables en los que invertir. La industria ha estado siempre en constante movimiento, en busca de nuevas oportunidades en mercados paralelos.

El ejemplo paradigmático de esto en la actualidad es Activision Blizzard, que, año a año desde que sus dos matrices se fusionaron, ha ido tocando nuevos palos. La compañía fue pionera en la creación de figuras interactivas coleccionables con la saga *Skylanders*, algo que a posteriori copiaron Disney con su serie *Infinity* y Nintendo con amiibo. Este mismo mes, se ha anunciado la adquisición de King, responsable del célebre *Candy Crush*, para así liderar el pujante mercado del juego en dispositivos móviles. Además, se acaba de crear Activision Blizzard Studios, una división para producir contenidos de cine y televisión basados en sus sagas más populares -de momento, ya hay en producción una serie de televisión basada en *Skylanders* y adaptaciones cinematográficas de *Call of Duty*-. Y hay más: la compañía ha fundado una nueva división de eSports encabezada por Steve Bornstein, antiguo presidente de ESPN (sí, el canal estadounidense de deporte "clásico").

Pero Activision no es la única que ha olido el negocio. Ubisoft también tiene varias películas en rodaje, basadas en los universos de *Assassin's Creed* y *Tom Clancy*, igual que Sony, que de hecho siempre ha estado presente en muchos sectores audiovisuales. No en vano, las adaptaciones de juegos al cine han sido una constante: *Street Fighter*, *Resident Evil*, *Tomb Raider*... Mención especial merece también Nintendo, que a la espera de saber qué ofrece con NX, ha abrazado nuevas estrategias comerciales en forma de figuras y juegos para móviles. También Microsoft ha explorado nuevas ideas para su división Xbox: series de TV, vínculos con Windows... La industria del videojuego sigue en expansión. ✶





A CONQUISTAR LA GRAN PANTALLA, ESTA VEZ SÍ

Históricamente, las adaptaciones de juegos al cine han sido flojas, pero próximamente van a llegar numerosas producciones que apuntan maneras. Hay películas que ya están muy avanzadas, como *Warcraft*, que se estrenará en junio de 2016 y que acaba de mostrar su primer tráiler, o las de *Angry Birds* y *Ratchet & Clank*. *Assassin's Creed* también ha mostrado ya la primera imagen de su protagonista, interpretado por Michael Fassbender. Además, hay ya en preparación filmes de *The Last of Us*, *Deus Ex*, *Metal Gear*, *Clock Tower*, *Sly Cooper*...







SERIES DE TELEVISIÓN PARA TODOS LOS GUSTOS

A poco que una saga sea muy querida entre el público, las compañías no se lo piensan dos veces a la hora de hacer series de televisión basadas en ella. Tal ha sido el caso de *Pokémon*, *Sonic* o, más recientemente, *Inazuma Eleven*. Microsoft también ha experimentado con series de imagen real, como *Halo 4: Forward into Dawn* y *Halo Nightfall*. En marzo, llegará la de *Quantum Break*, que se complementará con las decisiones que tomemos en el juego y que contará con actores muy conocidos, como Dominic Monaghan y Aidan Gillen.





EL INEVITABLE ENCANTO DEL MERCHANDISING

Los productos relacionados con los videojuegos han estado siempre a la orden del día: camisetas, gorras, tazas, pósters, peluches, bandas sonoras, relojes, libros... En los últimos tiempos, la palma se la han llevado las figuras de edición especial y, sobre todo, las figuras coleccionables con tecnología NFC, como las de *Skylanders*, *Disney Infinity* y amiibo.



UN NUEVO TIPO DE DEPORTE

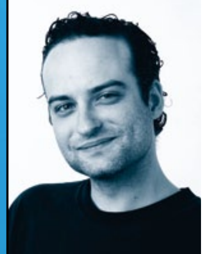
Los eSports han crecido de una manera imparable, de modo que hay personas cuya profesión consiste en jugar a videojuegos. Títulos como *Call of Duty* o *League of Legends* arrastran a legiones de seguidores, que no dudan en ver torneos donde compiten los mejores del planeta.





UN OCÉANO PARA PESCAR AL PÚBLICO CASUAL

Con Wii y su sensor de movimiento, Nintendo demostró lo importante que es el público que menos puesto está, a priori, en videojuegos. Hoy en día, ese sector flotante se ha trasladado al ámbito de los smartphones y las tabletas, donde los juegos "free-to-play" triunfan. Compañías como Activision, Nintendo y Sega lo han convertido en una prioridad.



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Lo mejor está por llegar

Como decía en la página 3, estoy satisfecho con la recta final del año. No seré yo quien se queje de poder jugar a *Fallout 4, Rise of the Tomb Raider* o un *Assassin's Creed* en condiciones, por ejemplo. Sin embargo, y aunque pretendo viciarme muchísimo en Navidad, en realidad tengo la vista puesta más bien en el futuro. Seguro que ya sabéis por donde voy: ese *Street Fighter V*, del que ya podéis leer nuestro preestreno, está a puntito de llegar y confío en que pueda volver a fliparme como lo hizo la cuarta entrega. No es tan revolucionario, pero los jugones de *Street Fighter* sabemos que los verdaderos cambios de peso están en los matices de la mecánica de juego.



NARUTO tiene el chakra a punto para su desembarco junto a tanta estrella.

Y llamadme loco, pero yo sigo teniendo fe en ese *Quantum Break* del que todos parecen apearse. Ojalá Remedy mantenga el tipo.

Pero hay más, mucho más: *Shenmue III, Doom, Naruto SUNS 4, Deus Ex Mankind Divided, Zelda*... ¡Y ese *Mass Effect Andromeda*! Todo ello, salpicado con alguna novedad que "materialice" el proyecto Nintendo NX. Vamos, que, ahora sí que sí, el menda ha recuperado la ilusión por la actualidad de los videojuegos. No tanto como cuando salió *Sonic 2* en Mega Drive, pero casi. ¡Ah! ¿Y alguien dijo Hobby Consolas nº 300?

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS4, PS3 y Vita ■ Action RPG ■ Square Enix ■ Lanzamiento: 28 de enero (Japón)

CONSTRUYENDO TU PROPIO RPG

DRAGON QUEST BUILDER

Los J-RPG y los juegos de "bloques" unen fuerzas para crear algo único...

■ **QUE *MINECRAFT* HA CREADO UN ESTILO** de juego propio, capaz de conectar con la audiencia global, es algo que a estas alturas no se le escapa a nadie. Un estilo de juego que ahora Square Enix va a abordar con lo que ha bautizado como su primer "block-making RPG", que aparecerá el 28 de enero en las 3 plataformas "vivas" de Sony (PS4, PS3 y Vita). Una nueva vuelta de tuerca que unirá el estilo de la serie y las tramas de *Dragon Quest* (no faltará un héroe y monstruos de todo tipo diseñados, por Akira Toriyama) con el estilo rolero que ha hecho famosa a Square Enix y los fundamentos jugables de *Minecraft*.

➔ ***DQ BUILDERS* NOS TRANSPORTARÁ** al mundo de Alefgard, un mundo que lleva varios siglos siendo testigo de la brutal lucha entre los hombres (liderados por un héroe de nombre desconocido) y los monstruos, comandados por el villano Dragonlord. Pero, un buen día, el héroe desaparece y Dragonlonrd arrasa el mundo que conocemos, destruyendo hasta la última edificación. Pero un rayo de esperanza surge para la humanidad cuando, años después, surge un nuevo salvador: nosotros.

Podemos elegir entre un chico o una chica, y nuestra labor principal será volver a construir el mundo que Dragonlord ha destruido (al comienzo encontraremos un mundo vacío). Para ello tendremos que seguir las "3 C": coleccionar, crear y construir. Y es que, como en *Minecraft*, tendremos que coleccionar materiales destruyendo el terreno y venciendo a monstruos. Algunos de esos materiales podremos aplicarlos directamente sobre el terreno, o combinarlos para crear objetos de todo tipo, que a su vez podremos utilizar para construir edificaciones, castillos, pueblos y ciudades.

Además, podremos crear libremente lo que queramos, o utilizar planos que consigamos al cumplir encargos y tareas de los habitantes del pueblo. Así, podremos conseguir planos de, por ejemplo, casas con las que haremos subir de nivel a nuestro emplazamiento y eso, a su vez, atraerá a más habitantes, nos dará acceso a más planos... Además, habrá sorpresas de todo tipo, como unos portales que aparecerán al desarrollar un pueblo y que nos darán acceso a nuevas zonas. Y, no solo eso, también podremos adentrarnos en cuevas y grutas para localizar materiales y monstruos raros (a los derrotaremos como al resto, en combates de acción) y habitantes escondidos.

Y todo mientras seguimos una historia profunda, con situaciones como defender nuestro pueblo de oleadas de enemigos (y muchas más), regada con una puesta de largo espectacular, aderezada con las melodías de fondo de Koichi Sugiyama y un interfaz de creación muy simple, efectivo y ágil en las 3 versiones del juego. ¿Estaremos ante un nuevo hit en la serie *DQ*? Parece que sí...





DQ BUILDERS nos invitará a reconstruir el mundo recolectando materiales para crear ítems y, con ellos, casas.



LIMOS, ESQUELETOS, y otras criaturas del universo *DQ* sufrirán nuestros golpes en combates de acción.

COMO EN *MINECRAFT* podemos colocar los materiales directamente sobre el entorno, o fabricar ítems más elaborados a partir de piedra, metal, madera...

ELIGE TU AVENTURA... AL COMPRARLO

En Japón es muy habitual que las principales tiendas y cadenas oferten contenidos exclusivos como incentivo de reserva. *DQ Builders* ha presentado ya más de 7 de estos incentivos, que van desde un papel con limos para adornar las paredes de las casas (exclusivo de la eShop de Square), a duelos con distintos grupos de enemigos (en Amazon.co.jp, Yodobashi, Softmap, Tsutaya...).





aquí Tokio

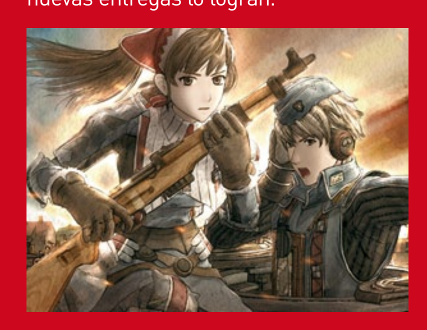


➔¡Saludos desde las oficinas de Shinra! En 2017 se celebra el 20º aniversario de *Final Fantasy VII*, y Square Enix está acelerando algunos de los posibles eventos a celebrar. Uno de ellos podría ser el lanzamiento de su servicio de juego en la nube, anunciado hace un año como "Shinra Technologies". Ya está en fase beta en EE.UU. y se acaba de registrar la rama para Europa.



➔*Tekken 7*, rumbo a PlayStation 4. Coincidiendo también con su 20º aniversario, la famosa serie de juegos de lucha de Bandai Namco prepara la adaptación de su última entrega a PS4 y Xbox One. Su creador, Katsuhiro Harada ha confirmado que esta versión añadirá mucho contenido extra, como compatibilidad con PS VR.

➔Más *Valkyrie Chronicles* para invierno de 2016
SEGA acaba de presentar *Valkyria: Azure Revolution*, una entrega de su aclamada serie de RPGs estratégicos, así como una remasterización del primero, ambos para PS4. Su tercera, y por ahora última entrega, salió en 2011 para PSP y no llegó a saltar el charco. Veremos si estas nuevas entregas lo logran.



aquíTokio





➔Nuevos detalles de *Gravity Rush 2* para PS4.

En el pasado Tokyo Game Show se confirmó la secuela, y sus creadores ya están desvelando nuevos datos, como que ahora podremos modificar la gravedad acorde a diversos cuerpos celestes, como Júpiter (para ser más pesados) o la Luna (más ligeros). Incluso se rumorea que podría incluir modo multijugador asíncrono...



➔Más Vita/PS TV de edición limitada (con Gundam).

Mobile Suit Gundam: Extreme VS Force es un nuevo juego de acción/lucha 2 vs 2 protagonizado por distintas versiones de este veterano mecha que se lanzará en diciembre en Japón (y en inglés, en versión Asia, en invierno). Pues bien, el juego contará con versiones limitadas de Vita y PS TV con los motivos del juego. Molan, ¿eh?

➔*NieR: Automata*, nuevos datos de la secuela

Square Enix y Platinum Games han desvelado nuevos datos de la secuela, que correrá a 60 fps. Ambos juegos estarán conectados, aunque su narrativa facilitará que los "nuevos" en la saga no se pierdan. Su trama contará cómo la humanidad, expulsada de la Tierra por unas máquinas alien, crean el escuadrón androide YoRHa, encargadas de la "reconquista". Sus combates recuerdan a *Bayonetta*...

El blog de Kagotani

De propotipos y objetos robados...

El otro día hablaba con veteranos de la industria de la sorprendente reaparición de la Super Famicom PlayStation. No teníamos certeza de que hubiera existido. Conocíamos los kits de desarrollo, pero no el prototipo Playstation. A muchos nos trajo un montón de recuerdos. Pocos llegaron a ver, por aquél entonces, la tecnología real en el cuartel general de Nintendo. No era un simple lector de CDs. Era la visión de Nintendo del formato.



Recuerdo el shock al descubrir el CD-ROM2 de PC Engine. Añadir música y sonido con calidad CD-ROM (y vídeos FMV) daba a los rudimentarios gráficos una nueva dimensión. La velocidad de acceso era nefasta, en comparación con los cartuchos. Nintendo siempre ha buscado formas de hacer llegar sus juegos al mayor número de jugadores posible y al mejor precio, llegando a ser muy creativa, como con los discos regrabables o las emisiones vía satélite.

« EN ALGÚN MOMENTO, MUCHOS OPTARON POR NO SACAR NADA DE JAPÓN, Y EVITAR ASÍ QUE OTROS EMPLEADOS LO ROBARAN »

En ese sentido, el CD-ROM ofrecía promesas como una sensible bajada en el precio de los juegos. Pero también una forma más sencilla y generalizada de copiarlos. Entonces se podían copiar cartuchos, sí, pero no era tan sencillo conseguir un "copión" como "majicom". Así, la tecnología CD-ROM de Nintendo tenía protección anticopia, un cartucho que protegía el disco (como algunos de los primeros lectores CD-ROM) con un chip, codificado para cada juego. Así, podías copiar el disco, pero no la parte electrónica (al menos no fácilmente ni a bajo precio). Más allá de dividendos y politiqueo entre Nintendo y Sony, esa fue una de las razones por las que se descartó el CD-ROM para Super Famicom, su complicada y costosa visión de la tecnología (la parte electrónica implicaba más tiempo para lanzar cada juego).

Pero durante la conversación, lo que más hizo reaccionar a la gente fue la forma en que el prototipo fue robado de la compañía. Si fuera Sony, lo recuperaría para mostrarlo en mi cuartel general. No es menos cierto que muchas cosas son robadas y reaparecen décadas después, a menudo en eBay. Es una triste realidad de la industria.

En algún momento, muchos optaron por no sacar nada fuera de Japón, por ejemplo al E3, y evitar que otros empleados (o personal externo) lo robaran. En Japón también pasa, normalmente cuando una compañía cierra. Ha sido el caso del mando "Power Console" de PC Engine o una serie de prototipos de M2. No se pierden por completo porque, de algún modo, "sabíamos" dónde estaban, quién los tiene. Sigue siendo raro ver desaparecer cosas, especialmente prototipos durante un TGS, aunque hay juegos y sistemas que han desaparecido y no me extrañaría que acaben apareciendo en eBay. Desearía que las compañías niponas hubieran sido más cuidadosas y hubieran puesto más cuidado en preservar su historia...

STAR WARS

El próximo 18 de diciembre se estrenará El Despertar de la Fueza, la nueva y esperada película de Star Wars. Un fenómeno mundial que no solo promete pulverizar los récords de taquilla, sino que además desatará su Fuerza en otros campos, como los videojuegos. Acompáñanos, joven Padawan, en nuestro especial sobre el fenómeno del año.





LA PELÍCULA

EPISODIO VII EL DESPERTAR DE LA FUERZA

PÁGINA 32

Os adelantamos todas las claves de la séptima película de la saga galáctica, sus principales protagonistas, los nuevos villanos y todos los datos que se han desvelado hasta ahora.

EL JUEGO

STAR WARS BATTLEFRONT

PÁGINA 36

Electronic Arts y DICE rubrican un shooter orientado al juego online, con batallas para hasta 40 jugadores. Pero, ¿será uno de los mejores videojuegos de "Star Wars"? Con nuestro análisis lo descubriréis.



EL MERCHANDISING

UN FENÓMENO QUE NO CONOCE LÍMITES

PÁGINA 42

El fenómeno se expande con cientos de artículos, desde juguetes a libros o ropa, con los que llevarás tu pasión por "Star Wars" a un nuevo nivel.



Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... soñábamos con una nueva entrega de Star Wars. El próximo 18 de diciembre, el mundo se detendrá con el estreno del Episodio VII El despertar de la Fuerza.



PERSONAJES QUE VUELVEN





1 C3PO
El droide de protocolo volverá a aparecer en la película de JJ. Abrams (con la interpretación de Anthony Daniels) y luce un nuevo brazo izquierdo de color rojo.

2 R2D2
Su compañero inseparable también tiene un papel en la nueva película. Son los únicos personajes que aparecen en toda la saga.

3 CHEWBACCA
El wookie, copiloto del Halcón Milenario, vuelve a la acción junto a su capitán.

4 HAN SOLO
Harrison Ford ha aceptado uno de sus papeles más carismáticos y recupera al contrabandista tras más de 30 años.

5 GENERAL LEIA
Aunque ya no es "princesa" se reencontrará con Han Solo después de una larga separación.

6 LUKE SKYWALKER
Sólo hemos visto su mano, pero está confirmado que Mark Hamill le interpretará en la película.

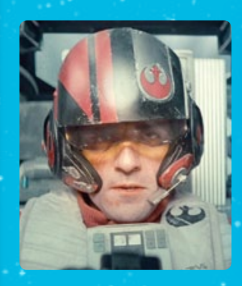
7 DARTH VADER
Aunque está muerto, es la gran inspiración de uno de los nuevos villano: Kylo Ren.

Han pasado más de 30 años desde el estreno de El Retorno del Jedi (y más de una década desde el Episodio III) y por fin, dos generaciones distintas -los que crecieron con la trilogía original y los que se han enamorado de Star Wars con las precuelas- se van a encontrar en el cine, con el estreno de El despertar de la Fuerza el próximo 18 de diciembre. La titánica tarea de continuar la obra de George Lucas recae esta vez sobre el director J.J. Abrams (que ya hizo un buen trabajo con las dos últimas películas de Star Trek) y Kathleen Kennedy (responsable de Lucasfilm y productora de la película). Y para asegurarse de que llevaban a buen puerto esta misión, se han rodeado de un equipo brillante: personajes conocidos por todos (encabezados por Han Solo, Luke Skywalker y la princesa -ahora general- Leia) que regresan después de mucho tiempo, junto a un nuevo grupo de héroes, más jóvenes, que tratan de hacerse valer en esta galaxia muy, muy lejana.

➔ EL SABLE DE LUZ DE LUKE SKYWALKER (el que perdió al final de El Imperio Contraataca) y la historia de un stormtrooper que deserta de la Primera Orden, Finn (interpretado por John Boyega) son los canalizadores del argumento, que conserva las claves de la saga: peleas con sables de luz, batallas de naves espaciales, criaturas alienígenas y una legendaria historia de lucha entre el bien y el mal, en este caso, la Resistencia y la Primera Orden.

La verdad es que, después de haber proyectado tres trailers en el cine y numerosos spots de televisión, aún no se ha revelado mucho sobre el argumento de El despertar de la Fuerza. Sin entrar en el peligroso terreno de los "spoiler", podemos asegurar que el triángulo protagonista formado por Rey (a la que hemos visto recuperando piezas en el interior de un destructor imperial, estrellado sobre la superficie del planeta Jakku) Finn y Poe Dameron (piloto de los nuevos X-Wing) acudirán a los antiguos héroes rebeldes,

LOS BUENOS



POE DAMERON
Es uno de los pilotos del escuadrón X-Wing, interpretado por Oscar Isaac, y quien recluta a los dos protagonistas para luchar con la Resistencia.



REY
Daisy Ridley interpreta a una joven que vive en un planeta alejado, pero podría ser sensible a la Fuerza, y hermana de uno de los villanos de la película.



FINN
John Boyega da vida a un stormtrooper que deserta de la Primera Orden y se alía con la Resistencia. Le hemos visto empuñar el sable de luz de Luke.



BB-8
Un droide astromecánico, que como R2D2 es capaz de guardar una espada láser en su interior. Lo conoceremos junto a Rey en el planeta desértico Jakku.

EL HALCÓN MILENARIO vuelve a manos de Han Solo gracias a la labor de Rey. Luce un nuevo disco de radar tras El retorno del Jedi.

Han, Chewbacca y Leia, para librar la primera gran batalla de la Resistencia.

Frente a este trío de héroes, se encuentran otros tres villanos de peso. Por un lado, Kylo Ren, a quien hemos visto empuñar ese extraño sable de luz con guarda en cruz, y que cuenta con su propia orden de caballeros. Junto a él, conocemos al general Hux y la capitana Phasma.

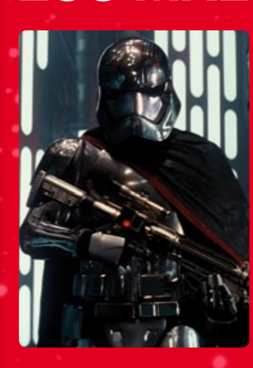
LA BASE STARKILLER RIVALIZA EN PODER CON LA ESTRELLA DE LA MUERTE

LOS DISEÑOS DE EL DESPERTAR DE LA FUERZA muestran una leve evolución respecto a lo que vimos en la trilogía clásica. El antroide BB-8 está basado en los diseños preliminares de R2-D2, y el Halcón Milenario, la nave más rápida de la galaxia, aparecerá tal y como lo vimos por última vez en El retorno del Jedi (salvo por el radar que perdió en una colisión con la segunda Estrella de la Muerte). Los cazas X-Wing y Tie Fighter han variado muy poco, con una gama de colores más oscura y los diseños de los stormtrooper apenas difieren de las tropas imperiales que conocemos. A las tropas de choque, eso sí, se une un nuevo tipo de soldado, flametrooper, que va armado con lanzallamas en lugar del bláster reglamentario. La Primera Orden también conserva enormes destructores, mientras que la nave personal de Kylo Ren está inspirada en la lanzadera tipo Lambda que utilizaba Vader en los episodios V y VI.

En cuanto a la recreación del universo Star Wars, las primeras secuencias nos han permitido conocer tres nuevos planetas. Jakku es el sistema desértico donde se encuentran Finn y Rey (donde tuvo

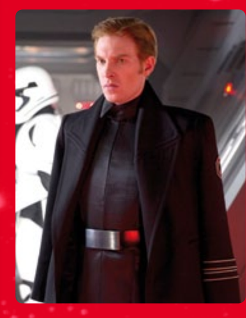
SOLO, CHEWIE Y FINN se rinden en una secuencia que parece un guiño a El retorno del Jedi.

LOS MALOS



PHASMA

Tras el uniforme plateado se encuentra Gwendoline Christie (la actriz que hace de Brienne de Tarth en Juego de Tronos). Una soldado implacable que comanda a los stormtrooper.



HUX

Domhnall Gleeson se mete en la piel del orgulloso general que dirige la base Starkiller, el arma definitiva de la Primera Orden, similar a la Estrella de la Muerte.



KYLO REN

Escoltado por su orden de caballeros y armado con un sable láser muy especial, se trata de un miembro de la Primera Orden obsesionado con el legado de Darth Vader. Le da vida el actor Adam Driver.

lugar la última batalla entre el Imperio y la Alianza Rebelde, 30 años antes). También hemos visto una base rebelde en una zona boscosa que recuerda a Yavin 4 (donde estaban estacionados los cazas en La guerra de las galaxias), y por último un planeta helado con trincheras, donde estaría la base Starkiller (un arma capaz de rivalizar con la Estrella de la Muerte por su capacidad destructiva).

→**LA BANDA SONORA DE JOHN WILLIAMS** volverá a acompañarnos durante los 135 minutos que dura la película, con una combinación de composiciones clásicas y nuevas piezas que aún no se han revelado (la banda sonora saldrá a la venta el mismo día que el estreno, para evitar spoiler con los títulos de los temas, como ocurrió con La amenaza fantasma). Y aún nos quedan un puñado de personajes de quienes sólo conocemos el nombre, como el líder supremo Snoke (al que da vida Andy Serkis), Maz Kanata, Bazin, Condestable Zuvio o la capitana Phasma (Gwendoline Christie, actriz que aparece en Juego de Tronos como Brienne de Tarth). A partir de este punto, las especulaciones que han tomado fuerza antes del estreno recaen sobre el parentesco de Rey con Leia, lo que le convierte en un personaje sensible a la Fuerza, o el hecho de que Luke Skywalker se haya retirado a vivir como un ermitaño, como ya hicieron Obi Wan Kenobi o Yoda en la trilogía original, y sólo tenga una pequeña aparición al final de la película, junto al astrodroide R2D2.

→**TODAVÍA QUEDA MUCHO POR SABER,** según los detalles que ya se han insinuado en los spots, pero después de batir el récord de entradas vendidas de forma anticipada, estamos seguros de que vosotros mismos lo vais a comprobar en el cine el próximo 18 de diciembre. Citando uno de los diálogos de la película "la Fuerza os está llamando. Dejadla entrar". ■



La galaxia en guerra... online

STAR WARS BATTLEFRONT

12 ■ Shoot´em up ■ EA ■ 1 a 40 jugadores ■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

DICE nos brinda la experiencia más fiel a Star Wars: *Battlefront* es un "shooter" brillante en ambientación y técnica, pero que se queda corto de contenido.

■ **EL PROYECTO MÁS AMBICIOSO DE DICE** no era trasladar todo el espectáculo y la magia de las películas originales de Star Wars a nuestra consola, sino conseguir que nos sintiésemos niños de nuevo, con este universo a nuestra disposición para crear nuestras propias batallas. Así que el equipo de desarrollo sueco (responsables también de la saga *Battlefield* y *Mirror´s Edge*) ha optado por una solución difícil: lanzar un juego con clara vocación online (ni siquiera tiene campaña individual) y con pocos mapas, armas y personajes, pero realizados con un nivel de detalle nunca visto.

Os podemos adelantar que ningún otro juego ha conseguido un reflejo tan fiel de este universo, tanto por el uso de los modelos y maquetas de los archivos de Lucasfilm (los mismos que se usaron en los rodajes) como por un apartado técnico brutal, el motor Frostbite 3.0 corriendo a plena potencia, que consigue dejarnos impresionados en cada partida.

➔ **NUESTRO VIAJE POR LA GALAXIA** comienza con los modos para un jugador. Podemos participar en misiones de entrenamiento como perseguir rebeldes en moto jet por el bosque de Endor, derribar los ATAT con el cable de arrastre de un snowspeeder en Hoth o pilotar un X-Wing sobre Beggar´s



EL PLANETA SULLUST es una superficie volcánica, con una base imperial, que aparece por primera vez en un juego.



HAY 11 BLÁSTER DISPONIBLES, que tenemos que desbloquear, pero son bastante parecidos entre sí.



LAS NAVES también cuentan con una cámara desde el interior de la cabina, que muestra el cuadro de mandos.

Escuadrón de cazas

Se trata de un modo de juego de combate espacial para 20 jugadores (además de naves controladas por la I.A.) en que podemos pilotar 4 tipos de cazas: X-Wing y A-Wing por parte de la Alianza Rebelde, y Tie Fighter e Interceptor por los imperiales).

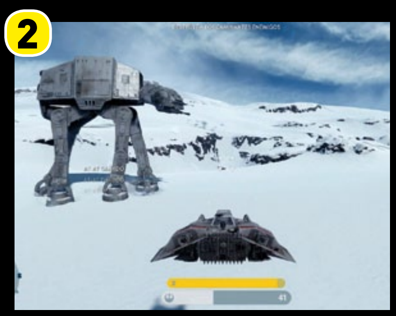


ADEMÁS DEL COMBATE debemos cumplir objetivos como derribar transportes enemigos (como la lanzadera Lambda) o protegerlos.



LOS HÉROES controlan naves como el Halcón Milenario de Han Solo y el Slave-I de Boba Fett, con más resistencia y ataques especiales.





STAR WARS EN ESTADO PURO

Las secuencias que nos marcaron en las películas están recreadas en el modo entrenamiento para un jugador:

1. PERSECUCIÓN EN ENDOR. Controlamos a un scout trooper, montado sobre una moto jet en la selva de Endor. Tenemos que perseguir a los soldados rebeldes.

2. LA DEFENSA DE LA BASE ECHO. En Hoth pilotamos un T47 Snowspeeder y hacemos frente a ATST y ATAT (a los que derribamos con el cable de arrastre de la nave).

Canyon. No son más que un aperitivo de las sensaciones que vamos a encontrar más adelante, al igual que las batallas (con o sin héroes) y el modo Supervivencia, por oleadas. Estos últimos, se pueden disfrutar también con un amigo en modo cooperativo (online o a pantalla partida). Pero como ya hemos adelantado, el corazón de *Star Wars Battlefront* son las partidas multijugador online, que soportan un máximo de 40 jugadores. Y en este aspecto, el juego demuestra su propia personalidad con modos y mecánicas que se alejan de ser "un simple *Battlefield* con otra ambientación".

→LOS MODOS DE JUEGO SON LO PRIMERO que nos llama la atención. Por supuesto que tenemos batalla por equipos o captura la bandera (que en este caso se llama Cargamento), pero en este apartado es donde el juego



Stormtrooper

Las tropas de asalto imperiales son una fuerza implacable (tienen mejor puntería que en las películas).



Así es el modo asalto ATAT

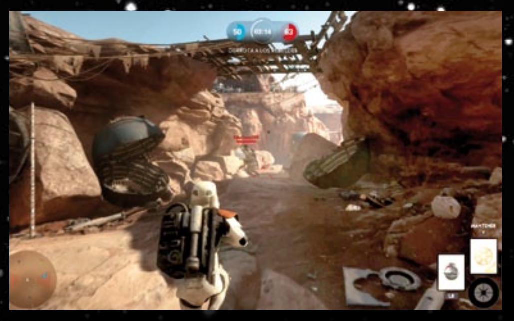
Se trata de uno de los modos más espectaculares, junto con Supremacía, que saca el máximo partido a la ambientación propia de Star Wars. Fue el modo que se mostró en la beta.



LOS REBELDES tienen que activar tres balizas para que una escuadra de Y-Wing bombardee el objetivo y lo deje desprotegido unos instantes.



EL IMPERIO escolta a los andadores, con tropas a pie y ATST. El andador ATAT se mueve sobre raíles, pero podemos hacer de artilleros.



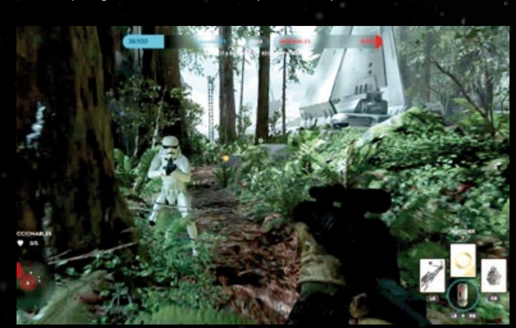
EN TERCERA PERSONA también podemos lanzarnos a la batalla, como en los anteriores *Battlefront*.



NO PODEMOS USAR LA MIRA, pero todas las armas tienen zoom, y algunas tienen una óptica acoplada.



EL NIVEL DE DETALLE de los escenarios es increíble. Casi parecen secuencias tomadas directamente de las películas.



LAS BATALLAS se pueden jugar en solitario o en modo cooperativo para dos (online o a pantalla partida).



LA PERSONALIZACIÓN, el sistema de progreso y los desbloqueos están bastante limitados comparados con otros FPS.

Boba Fett

El cazarrecompensas es uno de los villanos disponibles, conserva su blaster, jetpack y lanzallamas.

muestra más variedad y carisma. *Star Wars Battlefront* cuenta con modos específicos, únicos de este universo, como Asalto ATAT, en que los imperiales escoltan un andador mientras los rebeldes activan balizas para que los Y-Wing lo bombardeen; o el modo captura de droides, en que tenemos que "dominar" tres unidades de energía (llamadas cariñosamente Gonk).

Aún más evidente es la inclusión de héroes en las batallas (un elemento que viene de las anteriores entregas de *Battlefront*). El juego nos presenta dos modos como Caza al héroe y Héroes y villanos, además de Supremacía, en que debemos aprovechar las habilidades especiales de Luke Skywalker, Darth Vader, Han Solo, el emperador Palpatine, la princesa Leia y Boba Fett.

Y por último, a falta de combates en el espacio, podemos pilotar cazas rebeldes y Tie Fighter imperiales en batallas de 20 jugadores (con apoyo de la I.A.) en el modo Escuadrón de cazas. En este modo, además, los héroes pueden



EN TATOOINE visitamos un asentamiento Jawa, la casa de Luke Skywalker o las dunas alrededor de la boca de Sarlaac.

JUGAMOS EN 13 MAPAS AMBIENTADOS EN CUATRO PLANETAS DE LA SAGA



LOS MODOS CLÁSICOS, como guerra de banderas o duelo a muerte por equipos también están en *Battlefront*.

Héroes y villanos

Los 6 personajes especiales se pueden controlar en las partidas de Supremacía, y en los modos Caza al héroe y Héroes y Villanos.


POR PARTE DEL IMPERIO, controlamos al emperador Palpatine, Boba Fett y al poderoso Darth Vader.


LOS REBELDES cuentan con la princesa Leia, Han Solo y Luke Skywalker. Todos con su música original.

controlar dos naves tan emblemáticas como el Halcón Milenario de Han Solo o el Slave I (traducido como "esclavo" en el juego) de Boba Fett.

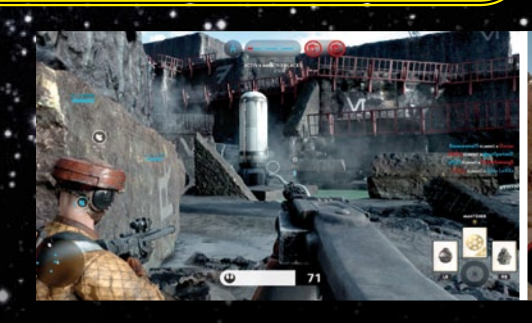
➔LOS 13 MAPAS DISPONIBLES están ambientados en cuatro planetas de la saga. Tres de ellos habían aparecido en las películas (Tatooine, Hoth y Endor) y se suma un cuarto, Sullust, una base imperial sobre superficie volcánica que vemos por primera vez. El acabado de todos estos campos de batalla es perfecto y tienen elementos destructibles que no alteran la dinámica de combate, pero son visualmente impactantes, en particular los árboles en Endor.

La fidelidad se extiende también a los 11 bláster disponibles, a la banda sonora y hasta a las transiciones entre pantallas, con las mismas cortinillas que usaba George Lucas en sus pelis. Pero esta es un arma de doble filo. Al mantenerse tan cerca de las películas, se ha limitado considerablemente la posibilidad de personalizar a nuestro soldado (las armas no se pueden modificar) y el sistema de progreso se limita a desbloquear distintos aspectos y cartas que nos dan extras para la batalla (como escudos, explosivos o jetpack). En cuanto al despliegue de héroes, naves y bombardeos, en lugar de recurrir a un sistema de rachas, sólo hay que recoger monedas que aparecen en el escenario.

➔EL SISTEMA DE CONTROL ES EXCELENTE y además el juego se mueve con una fluidez envidiable, gracias a una tasa de 60 FPS apuntalada. Al contrario que en otros FPS, no podemos utilizar la mira del arma (sí que hay algunos fusiles que cuenta con óptica), pero podemos cambiar a una perspectiva en tercera persona en cualquier momento, sin que eso nos penalice respecto a quienes juegan en perspectiva subjetiva. El control de los vehículos, por su parte, requiere un poco de práctica, salvo en el caso del ATAT, que se mueve sobre raíles, mientras nosotros nos limitamos a disparar sus cañones.

El futuro de Battlefront a través de las descargas

EL JUEGO CRECERÁ a través de descargas. Bien el DLC gratuíto de la batalla de Jakku (disponible la primera semana de diciembre) o el pase de temporada, que incluye 16 mapas adicionales, nuevos héroes, tecnología y dos modos de juego extra. Eso sí, el precio del pase se sitúa alrededor de los 50 euros.



Por último, hay que añadir que el próximo 3 de diciembre (para quienes hicieran la reserva) y el 8 para todo el mundo, dos nuevos mapas ambientados en Jakku se sumarán a la oferta de *Battlefront*.

→EN DEFINITIVA, COMO "FAN SERVICE" estamos ante un juego indiscutible. Llevamos jugando títulos ambientados en el universo Star Wars durante más de 30 años, y nunca habíamos disfrutado de una fidelidad a las películas tan conseguida. Cualquier aficionado sentirá un vuelco en el corazón al enfrentarse a Darth Vader en la base Echo, o escoltar al Halcón Milenario mientras recorre los cielos de Tatooine.

Sin embargo, comparado con el resto de "shooter" del mercado, *Battlefront* sufre una alarmante falta de contenido. No es sólo la carencia de campaña que ya hemos comentado antes, ni la falta de batallas espaciales o planetas como Bespin. En unas cuantas horas ya hemos comprobado que las clase de los soldados online se



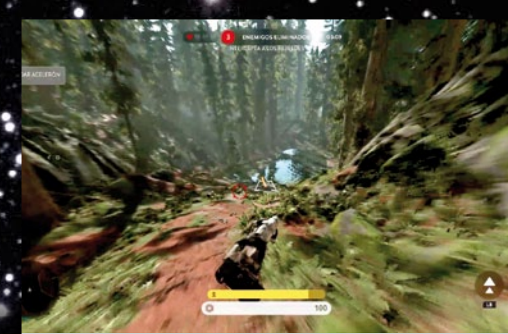
Darth Vader

Además de detener los disparos con su sable láser, puede estrangular con la Fuerza y lanzar la espada de luz.



LAS RAZAS ALIENÍGENAS, como Twi´lek o el Shadow Trooper de color negro son los últimos aspectos desbloqueables.





BATTLEFRONT PUEDE PRESUMIR DE UNA TASA DE 60 FPS MUY ESTABLE







LAS ARMAS no se pueden modificar, pero son réplicas exactas de las que aparecen en la trilogía clásica de Star Wars.

Las reglas de la batalla

Como ya hemos mencionado, *Battlefront* no se trata de un *Battlefield* con aspecto cambiado. Este "shooter" consigue su personalidad gracias a un enfoque muy fiel a las películas (en cuanto a armas y desbloqueos) y cierta aleatoriedad, que beneficia a los "novatos", con los items especiales o el sistema de respawn.



HÉROES, NAVES Y ATAQUES especiales se recogen como items repartidos por el mapa. Las bonificaciones que recibimos son aleatorias.



LAS CARTAS (abajo a la derecha) nos permiten activar escudos, jetpack o granadas. Se regeneran con el tiempo, no como en *Titanfall*.



NO HAY CARGADORES pero las armas se recalientan. Podemos refrigerarlas pulsando un botón con el "timing" adecuado.

repetía bastante, y nos ha resultado bastante sencillo aprendernos los 13 mapas de memoria.

Esta falta de opciones se hace más evidente después del anuncio de un pase de temporada que ofrecerá nuevos héroes, tecnología y 16 mapas adicionales (aún no se ha confirmado que incluyan las guerras clon). Así que, ¿merece la pena? Pues depende mucho de lo fans que seáis de las películas originales... y lo que os arrastre la fiebre por Star Wars que se va a desatar con el Episodio VII. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es fiel a las películas** hasta en el detalle más insignificante.
- **El apartado técnico,** aún a 900p en PS4 y 720p en Xbox One, es abrumador. Una tasas de 60 FPS clavados.

Lo peor

- **No tiene campaña,** ni batallas en el espacio, y 13 mapas no son demasiados.
- **La progresión** y el desbloqueo de armas y apariencias no es tan profunda como en otros FPS.

Alternativas

- **Destiny** es mucho más largo, con más opciones de personalización y comparte su enfoque online.
- **Call of Duty Black Ops III** está cargado de contenido, tanto la campaña para un jugador como el multi-player y el modo zombies.

GRÁFICOS Uno de los juegos más pulidos y espectaculares que hemos visto. El motor Frostbite a máxima potencia.	94
SONIDO Una banda sonora genial, con piezas de las películas y nuevos arreglos. Aunque sin las voces originales.	89
DURACIÓN La falta de campaña y los 13 mapas disponibles hacen que se agote antes que otros FPS.	81
DIVERSIÓN Los fans de la saga no dejarán de sorprenderse con cada batalla. Un homenaje a la trilogía original.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Como "fan service" es un juego imbatible, que los fans de Star Wars van a exprimir sin parar. Sin embargo, su falta de contenidos -tanto la campaña, como armas adicionales o mapas- le impide superar a otros "shooter" multijugador.

ESTE NO ES EL MERCHANDISING QUE BUSCÁIS

La fiebre Star Wars no estaría completa si, aparte del Episodio VII y los juegos, no se lanzara un aluvión de productos con la marca de la saga galáctica. Esta vez es más grande y variado que nunca...



TECNOLOGÍA





1 DRON "HALCÓN MILENARIO". Este dron de gomaespuma y con 4 motores está orientado a los pequeños. Aún no ha llegado a España.
www.amazon.com
Desde 120$

2 HUB/CARGA USB. Unidades R2 para coche y PC para conectar o cargar vía USB ¡y con sus clásicos sonidos!
www.ebay.es (y otros)
Desde 70€

3 NOTEBOOK HP STAR WARS. Un portátil de 15" y CPU i5 personalizado con la estética del Episodio VII. La funda cuesta 50€ más.
store.hp.com/SpainStore
799,00€

4 ROBOTS. Desde un Furby Chewbacca a un BB-8 de la marca Sphero que puedes controlar con tu móvil...
www.amazon.es (y otros)
Desde 79,95€

5 FUNDAS de MÓVIL. Protege a tu iPhone 6 (y otros modelos de móvil) con la imagen de Kylo Ren y otros personajes de la película.
www.disneystore.es (y más)
Desde 14,99€

6 PENDRIVE. Lleva tus datos en 8 o 16 GB de memoria resguardados por los personajes clásicos de la saga.
www.amazon.es (y otros)
Desde 15,25€



CONSOLAS, ACCESORIOS Y VIDEOJUEGOS



1 HEADSETS DE STAR WARS. Turtle Beach se desmarca con dos modelos estéreo (X-Wing Pilot y Sandtrooper) con un diseño ligero y gran calidad de sonido.
www.turtlebeach.com
59,99€

2 FUNDA para VITA, 3DS y 2DS. R2D2 y Vader son los motivos para estas fundas que protegerán tus portátiles.
www.indecabusiness.com
Desde 12,95€

3 BATTLEFRONT. Podéis leer nuestro análisis en este número.
www.amazon.es (y otros)
Desde 60,95€

4 DISNEY INFINITY 3.0. Ya puedes revivir las primeras pelis y crear tus juegos e historias con sus personajes.
www.game.es (y otros)
Desde 54,95€

5 PLAYSET Y FIGURAS "EL DESPERTAR DE LA FUERZA". En diciembre llega el set y las figuras del Ep. VII para Disney Infinity 3.0. Será el único juego sobre la peli.
www.game.es (y otros)
Desde 14,95€

6 XBOX 360 ED. STAR WARS. Es un modelo descatalogado, pero aún se puede encontrar de segunda mano.
www.ebay.es (y otros)z
15,95€

7 PS4 STAR WARS. Ed. limitada de PS4, con 1 TB, Dual Shock 4 de Vader (se vende suelto)...
www.elcorteingles.es
439,99€

8 DUAL SHOCK 3. Mando de PS3, con los motivos de R2D2. Lo hay con y sin cable.
www.indecabusiness.com
Desde 15,95€



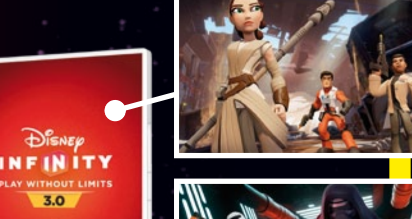














ROPA Y ACCESORIOS



1 **SUDADERAS y CAMISETAS.** Hay infinidad de tiendas y modelos. para niños y adultos, oficiales, "piratas"...
www.amazon.es (y otros)
Desde 12,99€

2 **MALETAS y MOCHILAS.** Con forma de R2D2, Yoda, con la imagen de Kylo Ren...
www.amazon.es
Desde 79,99€

3 **VESTIDOS y BAÑADORES.** R2D2, Ewoks o Vader estampados en prendas para ella.
es.aliexpress.com (y otros)
Desde 9,99€

4 **GORRAS y GORROS.** ¿Quién no se pondría en la cabeza un buen BB-8 de lana ahora que viene el frío?
www.disneystore.es (y más)
Desde 14,90€



5 **DISFRACES y MÁSCARAS.** Para niños y grandes, con y sin electrónica, con casco...
www.toysrus.es (y otros)
Desde 29,99€

6 **ALBORNOCES.** Siéntete como un jedi, un wookie... o R2D2 al salir de una buena ducha.
www.amazon.es (y otros)
Desde 48,99€

7 **VARIOS.** Carteras, cabagges para llevar la comida, libretas Moleskine... y mucho más.
www.amazon.es (y otros)
Desde 12,95€

LIBROS Y BLU-RAYS



1 **RECOPILACIONES de SERIES y PELÍCULAS** Toda la saga Star Wars, Rebels, Clone Wars... Todo.
www.amazon.es (y otros)
Desde 18,5€

2 **COMICS.** Ahora mismo hay tres series en marcha.
www.game.es (y otros)
Desde 2,5€

3 **CUENTOS.** Simpáticas viñetas que explotan los clichés de la saga galáctica.
http://www.casadellibro.com/
Desde 9,99€

4 **LIBROS.** Desde el making of del Ep IV a el arte del Ep VII. Y muchos más...
www.amazon.es (y otros)
Desde 38,95€



FIGURAS



HOGAR

1 CORTA-PIZZAS- Tu eliges la forma (entre Vader y R2D2).
www.ebay.es (y otros)
Desde 24,90€

2 CUBERTERÍA. Como platos, palillos...
www.amazon.es (y otros)
Desde 14,90€

3 DELANTALES. Ayudarte podrían (a no mancharte cocinando)
www.amazon.es (y otros)
Desde 24,90€

4 MOLDES VARIOS. Para cubitos, galletas, recortar sandwiches...
deconexo.com (y otros)
Desde 13,90€

5 ABRE BOTELLAS. Con forma de sable, halcón milenario, Bobba...
www.generacionx.es (y otros)
Desde 15,95€

6 TAZAS. De casi todos los personajes...
www.disneystore.es (y otros)
Desde 8,90€

7 INFUSIONES. Con sabor a estrella de la muerte (no se vende aquí)
www.thinkgeek.com
Desde 19,90$

8 DE MESILLA. Una hucha de R2D2, un despertador golpeable...
www.amazon.es (y otros)
Desde 19,99€

9 SALPIMENTERO. Hay diversos modelos, este de la Celebration.
www.ebay.es (y otros)
Desde 19,90€

10 ALMACENAJE.. Cajas, organizadores, cubos... todo en orden.
www.curver-petlife.com
Desde 6,95€

11 ROPA de HOGAR. Sábanas, cortinas, sacos de dormir...
www.amazon.es (y otros)
Desde 24,90€

12 CAMA. Una gran cama para domir "Solo".
www.potterybarnkids.com
Desde 3,999$



1 SETS de LEGO. Construye el halcón milenario, el X-Wing de Poe.. y más.
http://shop.lego.com/es-ES | Desde 75€

2 FIGURAS STAR WARS 3,75". Variadas figuras del Ep. VII, Rebels y más.
www.elcorteingles.es | Desde 8,99 €

3 HOT TOYS SIXTH SCALE. Figuras de 30 cm y una calidad inigualable.
www.sideshowtoy.com | Desde 280 €

4 FUNKO. Las cabezonas figuras Pop y Bobble Head, al estilo Episodio VII.
www.amazon.es | Desde 14,99€

5 BLACK SERIES 6". Gran nivel de detalle y articulación, en 15 cm de altura.
www.hasbro.es | Desde 19.99€

6 MINIATURAS. Micro Machines, metálicos...
www.hasbro.es y otras | Desde 7,99€

7 ARMAS. Desde rifles Nerf a réplicas con sonido del sable láser de Kylo.
www.toysrus.es | Desde 49,99€

8 SOLO EN CARBONITA. A tamaño real, 140 kilos de pura gloria.
www.sideshowtoys.com | 8400€





La realidad virtual se instala en el Terror en 1a persona

Con el lanzamiento de los primeros visores, 2016 va a ser el año de la Realidad Virtual. Y gracias a esta nueva tecnología, algunos géneros como el terror, prometen ir aún más lejos...

Desde principios de los 80, el terror ha sido una temática recurrente en los videojuegos, con títulos que de un modo u otro han explorado las distintas vertientes del género (slasher, psicológico, gore...). Por los circuitos de los primigenios micro ordenadores y las consolas de 8 bits pasaron adaptaciones de películas como Viernes 13, beat'em ups de casquería fina como *Splatterhouse*, aventuras que bebían de la ambientación de clásicos como Drácula (¿verdad, *Castlevania*?) o incluso desconocidos como *Sweet House*, de Capcom, que pusieron la primera piedra del Survival Horror.

Con la llegada de polígonos, se abrió un nuevo mundo de posibilidades, ya fueran combinando figuras poligonales con fondos pre-renderizados (como *Alone in the Dark*) o apostando plenamente por las 3D, como hizo el pionero *Dr Hauzer* en la malograda 3DO. Incluso hubo experimentos con juegos en Full Motion Video, como *D* . Todo, al tiempo que se exploraban los más variados interfaces y sistemas de control, algunos incluso tomando prestado el sistema point' n click de las aventuras gráficas, como fue el caso de *Clock Tower*.

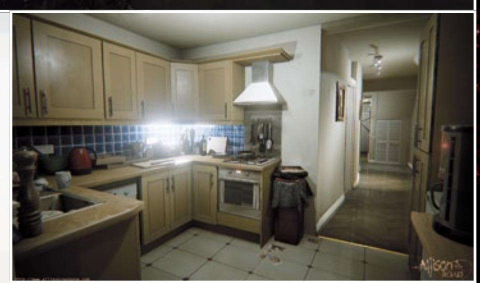
→PERO EL GÉNERO ALCANZÓ SU ÉPOCA dorada con la llegada de *Resident Evil* en 1996 y *Silent Hill* en 1999. Dos títulos que lo terminaron de definir tanto en lo jugable (acción, puzzles...) como en ambientación visual y sonora. Solo estas dos sagas generaron innumerables secuelas e imitadores, e incluso mestizajes imposibles como la fusión del rol y el horror en *Parasite Eve*. O introduciendo dinosaurios en *Dino Crisis*, con fantasmas y cámaras de fotos en *Project Zero*, bebiendo del folclore nipón en *Siren*...

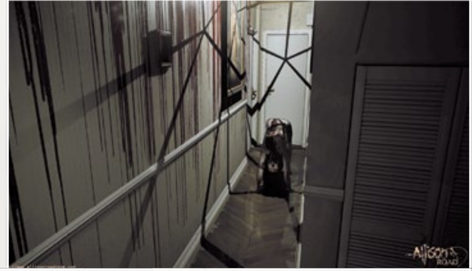
Sagas que en la mayoría de los casos siguen activas hoy día pero que, o bien han virado hacia la acción (como *Resident Evil* a partir de su cuarta entrega), o han perdido su esencia o presentan esquemas muy sobados y de sobra conocidos, dejando poco o nada de espacio a la sorpresa, a la innovación. En definitiva, a lo inesperado, que en cierto modo es donde reside el verdadero terror. Ahí es donde ha entrado, y con fuerza, la adaptación del género a la primera persona, tal y como han demostrado ya una buena batería de títulos, desde *Condemned* a *Amnesia*, sin ▸▸

ALLISON ROAD

◆ Compañía: Lilith / Team 17 ◆ Plataforma: PC y PS4 ◆ Fecha de lanzamiento: 2016

El terror en primera persona tiene en este título uno de sus principales valedores y, aunque comenzó como un proyecto de Kickstarter, finalmente será Team 17 el editor que financiará el desarrollo. Parte del revuelo en torno a este juego se debe a sus similitudes estéticas y jugables con *P.T.*, el "teaser" jugable del ya cancelado *Silent Hills*. Y es que *Allison Road* nos transportará a una casa en mitad de la campiña inglesa, donde despertaremos metidos en el pellejo del amnésico protagonista. Investigando sus habitaciones iremos descubriendo que formamos parte de una familia cuyos miembros han sido brutalmente asesinados... y que en la casa suceden fenómenos inexplicables, incluidas misteriosas apariciones de los que parecen ser nuestros difuntos. Gozaremos de libertad para explorar la casa, aunque de primeras algunas de sus estancias estarán cerradas y tendremos que descubrir cómo acceder a ellas. De meternos el miedo en el cuerpo se encargarán distintos elementos, desde el fotorrealista entorno, junto a unos cuidados efectos de luz y sombra, sin olvidarnos de su cuidado sonido, elementos todos que formarán parte de una sólida ambientación. Cuando *Allison Road* estaba en Kickstarter las versiones para PS4 y Xbox One eran una de las metas si se superaba cierta recaudación, por lo que parecen seguras ahora que hay editor de por medio. Lo mismo es aplicable a su compatibilidad con la Realidad Virtual: el equipo ya estába trasteando con Oculus Rift y su prototipo del juego.











P.T., EL PRECURSOR



Durante la Gamescom de 2014 apareció en PSN la demo *P.T.*, y poco después se supo que era un adelanto de *Silent Hills*. Una larga demo con momentos verdaderamente terroríficos que ponía de manifiesto que el género aún tenía mucho que decir tanto en lo jugable como en lo visual. Una pena que Konami no lo haya sabido aprovechar, aunque ha motivado a "imitadores" como *Allison Road*.



UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD

◆Compañía: Supermassive Games
◆Plataforma: PS4 ◆Fecha de lanzamiento: 2016



***Until Dawn* ha sido una de las sorpresas** de este año y, tal y como han confesado sus creadores, durante su desarrollo empezaron a experimentar con PS VR, el visor de realidad virtual de Sony. El resultado va a ser este shooter sobre raíles, al más puro estilo "tren de la bruja", que rescatará algunas localizaciones de Blackwood Pines y muchos de los personajes y criaturas del juego, todo agitado y mezclado en un arcade de disparo con un ritmo vertiginoso, que no dará ni un segundo de respiro. Además, sus creadores han confirmado que, aunque será un juego de acción, estarán presentes los sustos, la tensión e incluso las elecciones que afectarán al progreso del juego. Una experiencia que promete ser muy distinta a lo visto en otros arcades de disparo gracias al visor PS VR, con el que el nivel de inmersión promete llevar la experiencia a otro nivel. Veremos si cumple y está al nivel de *Until Dawn*...

ROBINSON THE JOURNEY

◆Compañía: Crytek ◆Plataformas: PC, PS4
◆Fecha de lanzamiento : 2016

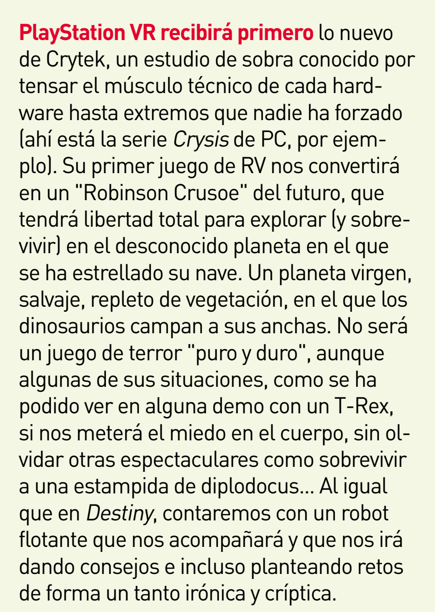


olvidarnos por supuesto del cancelado *Silent Hills*, que gracias a su demo jugable *P.T.* se ha convertido por méritos propios en uno de los mejores exponentes del terror en consola. Y ahora, con la llegada de los visores de realidad virtual, la pregunta está ahí: ¿es ése su futuro o supondrá el fin del género?

➔SI ERES UNO DE LOS POCOS AFORTUNADOS QUE PROBASTE la demo *Kitchen* de Capcom en la pasada Madrid Games Week seguro que ya te estás "flipando" con las posibilidades del género en la realidad virtual. Esa demo nos maniataba y nos dejaba sentados e inmóviles en una lúgubre cocina, donde "vivíamos" cuatro minutos de pura pesadilla por culpa de una extraña y trastornada mujer que nos clavaba un cuchillo en la pierna (INEVITABLE no dar un respingo), nos arrojaba una cabeza decapitada a nuestros pies o nos acechaba por la espalda. Unas sensaciones tan intensas como nunca antes habíamos vivido en un videojuego, debido en gran medida a la fabulosa recreación del entorno virtual y a la sensación de proximidad y presencia de los personajes y elementos gráficos. Pero, esta pequeña y estudiada maravilla no oculta algunas de las dificultades a las que se enfrenta el género en su salto a la realidad virtual, que no son pocas.

LA RV ABRE UN MUNDO DE POSIBILIDADES A LOS JUEGOS DE TERROR, PERO TAMBIEN DIFICULTADES

➔DESDE EL PUNTO DE VISTA DE DISEÑO, la realidad virtual abre una nueva puerta repleta de posibilidades, pero a su vez, un nuevo universo de problemas y dificultades a resolver. La primera y más problemática es el llamado "motion sickness" o "mal cuerpo" que se genera cuando nuestro cuerpo se mueve en el mundo virtual, pero no en el real (se mueve el personaje, no nosotros). Hasta ahora, todas las demos de RV nos han puesto a los mandos de tanques, naves y vehículos, en los que tenemos un cuerpo virtual inmóvil -salvo los brazos, para recrear el manejo



PlayStation VR recibirá primero lo nuevo de Crytek, un estudio de sobra conocido por tensar el músculo técnico de cada hardware hasta extremos que nadie ha forzado (ahí está la serie *Crysis* de PC, por ejemplo). Su primer juego de RV nos convertirá en un "Robinson Crusoe" del futuro, que tendrá libertad total para explorar (y sobrevivir) en el desconocido planeta en el que se ha estrellado su nave. Un planeta virgen, salvaje, repleto de vegetación, en el que los dinosaurios campan a sus anchas. No será un juego de terror "puro y duro", aunque algunas de sus situaciones, como se ha podido ver en alguna demo con un T-Rex, si nos meterá el miedo en el cuerpo, sin olvidar otras espectaculares como sobrevivir a una estampida de diplodocus... Al igual que en *Destiny*, contaremos con un robot flotante que nos acompañará y que nos irá dando consejos e incluso planteando retos de forma un tanto irónica y críptica.





ROUTINE

◆ **Compañía:** Lunar Software: ◆ **Plataforma:** PC, PS4 ◆ **Lanzamiento:** Sin Confirmar

La temática espacial y de ciencia ficción va a ser otro de los temas estrella en la realidad virtual. En este caso se trata de una visión ochentera de la ciencia ficción, en la que tendremos que descubrir porqué todo el personal de una base lunar ha desaparecido. Será una aventura en primera persona, con grandes dosis de exploración y toques de acción y sigilo (el personal robótico será hostil a nuestra presencia), en una estación lunar que se generará de forma aleatoria en cada nueva partida (desarrollo procedimental, el mismo sistema de creación que en *No Mans Sky*). Las muertes, además, serán permanentes y morir supondrá volver a empezar de nuevo en otra base distinta. Contará con varios finales y una cuidada ambientación. Aunque sus creadores afirmaron que sería compatible con visores de RV, recientemente anunciaron que abandonaban temporalmente esta opción para completar el juego... y luego verían. También estaban valorando una posible adaptación a PS4, e incluso se llegó a mostrar una demo compatible con Project Morpheus (ahora PlayStation VR). Veremos cómo acaba este culebrón...

EL CONTROL ES UNA DE LAS DIFICULTADES: JUGAR CON UN MANDO NOS "SACA" DE LA INMERSIÓN

del volante- que nos sirve de referencia y es justo ese detalle el que impide los mareos y nauseas. Otras demos nos ponen al frente de experiencias sobre raíles, con movilidad limitada para disparar o interactuar con todo tipo de objetos. Y es que este es uno de los primeros retos de la RV, porque ¿quién dispone de un espacio amplio para poder jugar moviéndose dentro de un mundo virtual? Existen soluciones actualmente en desarrollo, como Virtuix Omni, que replican en el mundo virtual nuestro desplazamiento sobre una base -parecida a una cinta de correr, pero en 360º-. No es algo que se pueda instalar en todas las casas, por lo que el mando de control tradicional sigue siendo por ahora la solución más común (aunque algunos visores como Oculus y HTC Vive tienen sus propios mandos y no se sabe si se buscará un estándar único). Y estos mandos tradicionales no son, en ningún caso, la mejor de las soluciones en estos momentos.

→ DEL MISMO MODO, LA PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA sigue siendo la óptima para generar la sensación de inmersión en la realidad virtual, pero como en otros géneros, aplicarlo a los juegos de terror también conlleva una serie de dificultades que deben ser solucionadas. Estas dificultades pasan por aspectos tan aparentemente sencillos como dónde situar el interfaz. Si pones una barra de vida, un marcador o un indicador de munición, lo más fácil es que estos elementos te saquen del juego. Cuanto más limpio sea el interfaz, más "reales" serán las sensaciones porque, al final, el visor no deja de ser una barrera que nos aísla y separa del mundo real para llevarnos a otro que no existe. Optar por indicadores visibles en el cuerpo de nuestro avatar virtual (como ya hizo *Dead Space*) o a través de un dispositivo que nos proporcione toda esta información (como el visor de ▶▶



DEAD SECRET

◆Compañía: Robot Invader ◆Plataforma: PS4 y PS3 ◆Fecha de lanzamiento: Enero 2016

A caballo entre las aventuras de misterio y el terror, *Dead Secret* nos invitará a investigar la muerte de un amigo, que a ojos de la policía ha sido por causas naturales... aunque nuestro instinto de periodista y la búsqueda de grandes titulares nos hace sospechar que no fue así. Investigar el lugar del crimen, la casa de nuestro amigo, en busca de evidencias y descubrir qué paso realmente será nuestro objetivo. Un objetivo que irá desvelando lugares ocultos de la casa y secretos inconfesables, en una aventura que lleva en desarrollo desde 2013 y que ha ido mutando con los años, hasta convertirse en otro de los títulos que será compatible con PlayStation VR (cuando esté disponible). Según sus creadores, el juego es una carta de amor al género, y ha tenido muchas influencias de clásicos como *Clock Tower* o *Siren*, además de haber logrado interesantísimos avances en la RV y lograr que jugando con un pad y el visor de RV no se convierta en una experiencia mareante, que provoque mal cuerpo. Además, contará con otro aliciente más: será Cross-Buy.

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

◆Compañía: Overkill ◆Plataforma: PC ◆Fecha de lanzamiento: Sin confirmar





proximidad de *Alien Isolation*) ayudarán a que nos metamos más en el juego.

Otro problema, de los muchos que plantean los juegos de terror en la RV, está relacionado con la narrativa. Muchos sustos o escenas "fuertes" tienen lugar en las escenas de vídeo, que nos obligan a mirar en una dirección concreta, cuando en la RV tenemos libertad para mirar en los 360º. "Bloquear" esta libertad para mirar puede desde provocar mareos a sacarnos por completo del juego, por lo que hay que buscar nuevas fórmulas narrativas si se quiere exprimir al máximo la RV. ¿Y cómo introducimos opciones de toda la vida, como pausar el juego? ¿Hacemos que nos saquen por completo del juego, bloqueamos el movimiento en 360º? ¿Y cuánto tiempo seremos capaces de aguantar una experiencia tan intensa sin quitarnos el visor? Como veis, no son pocas las dificultades que abre la realidad virtual, y eso que aquí nos estamos centrando solo en su capacidad para meternos el miedo en el cuerpo, que si empezaramos a hablar de acción o disparos, se añadirían más dificultades.

CAPCOM TIENE A SU MEJOR EQUIPO TRABAJANDO EN RV, UNA IDEA DE LO IMPORTANTE QUE VA A SER

➔ MUCHOS ESTUDIOS YA ESTÁN EXPERIMENTANDO con la RV aplicada a los juegos de terror y han compartido algunos de sus avances y conclusiones. Lógicamente, los "grandes" como Capcom (que tiene al equipo responsable de *Resident Evil* trabajando en un proyecto de RV) son herméticos, pero estudios pequeños como Team Junkfish (responsables del juego de PC *Monstrum*) o Fallen Planet Studios, padres de *Affected*, una de las mejores experiencias gratuitas para Oculus Rift, afirman que el realismo gráfico no es lo más importante siempre y cuando haya un buen apartado sonoro 3D. O incluso que la generación aleatoria de los mundos, y de la propia criatura que nos persigue, ayuda a que el miedo a lo desconocido siga vivo en cada nueva partida que comenzamos.

Los creadores de Payday sorprendieron a propios y extraños con el anuncio de un nuevo juego basado en el universo de los comics de The Walking Dead, la obra de Robert Kirkman. Se sabe que el juego será un juego de terror/shooter con modo cooperativo y para mostrar la tensión que quieren alcanzar, Overkill han mostrado una demo del juego en Realidad Virtual, usando el visor StarVR de Starbreeze. Esta demo nos pone en el pellejo de un superviviente al que le han amputado una pierna y que debe escapar del hospital, ya atestado de zombis, mientras otros supervivientes empujan su silla de ruedas y él dispara con la escopeta. El visor StarVR tiene un campo de visión en 210º (muy superior al de la competencia), lo que deja un campo de visión aún más amplio para deleitarnos con el caos zombi que nos rodea. *Overkill* no ha confirmado si la RV formará parte del juego, ni si habrá versión para consola.

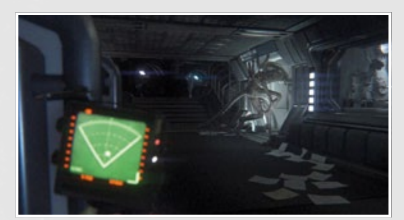


Posibilidades que, sin duda, solo son la punta del iceberg de un género que puede alcanzar una nueva dimensión en intensidad gracias a los visores de Realidad Virtual. Sigue habiendo un montón de incógnitas sobre esta tecnología, aún en estado "larvario", pero es sin duda una época dorada para crear, experimentar y cruzar un montón de puertas hasta ahora cerradas. Los juegos de terror son una más de estas puertas y solo queda que los estudios superen las dificultades que tienen ante sí y sean capaces de crear algo más que "trenes de la bruja" y experiencias sobre raíles para transportarnos a verdaderos mundos de terror en los el jugador se sienta realmente superado. Habrá que ver, después, cuánto tiempo seremos capaces de aguantar una tensión así...

¿SERÁN EN UN FUTURO EXPERIENCIAS VIRTUALES?

Algunos lanzamientos de la actual generación (PS4, XO y PC) han tenido prototipos para convertirlos en experiencias virtuales, como *Thief*. Y corre el rumor que, cuando los visores de RV se lancen, muchos de ellos serán actualizados para vivir una segunda juventud gracias a PlayStation VR, Oculus... Y eso sin contar los nuevos lanzamientos.

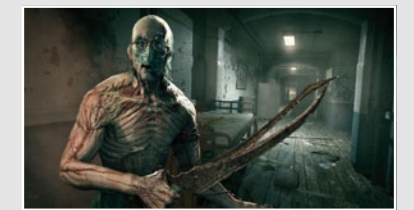
ALIEN ISOLATION



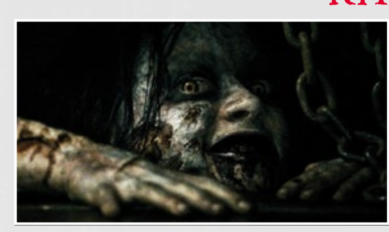
El soberbio juego de SEGA es uno de los principales candidatos para saltar a la Realidad Virtual cuando los visores se pongan a la venta. Su limpio interfaz, su soberbia ambientación -y no menos genial apartado sonoro- son el caldo de cultivo perfecto para que volvamos a degustar esta aventura con unas nuevas sensaciones.

OUTLAST 2

La secuela del querido juego de terror en vista subjetiva se acaba de anunciar, y aunque solo hay un teaser, parece casi seguro que su compatibilidad con los visores de RV será uno de sus principales reclamos. Aún está por ver si la cámara (con visión nocturna incluida) seguirá siendo uno de los principales recursos en la secuela...



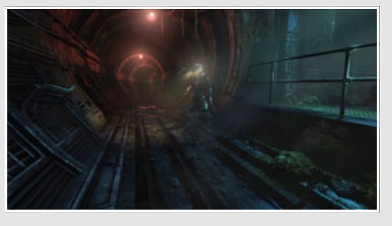
KITCHEN



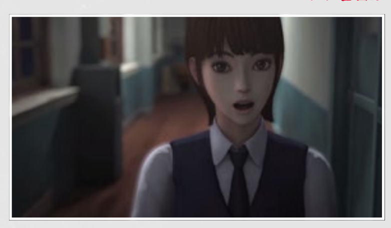
Es la demo más intensa y bestia del visor PS VR, y es obra de Capcom, quien ya tiene al estudio responsable de *Resident Evil* trabajando en un juego de RV. Los rumores apuntan a que podría ser *Resident Evil 7*, aunque si es la mitad de bueno que esta demo, os podemos asegurar que os vais a cagar de miedo en los pantalones...

SOMA

Los creadores del terrorífico Amnesia de PC se sacaron de la manga hace un par de meses este nuevo juego de terror, ambientado en una base submarina. Como Amnesia, el juego es en primera persona, y se presta que sea adaptado a los visores de realidad virtual, aunque por el momento el estudio no lo ha confirmado.



WHITE DAY



PS4 también va a contar con terror oriental, de procedencia coreana para ser más exactos, que también se adaptará a PS VR cuando se lance. Desarrollado por Roi Games, *White Day* será una "aventurá romántica de terror", que transcurrirá en un instituto de noche, con todos los clichés del género imaginables, incluidas extrañas criaturas.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor ■ **La ambientación,** personajes y argumento son los ingredientes perfectos para una gran campaña. ■ **Es muy divertido** desde el momento en que pegamos el primer disparo. **Lo peor** ■ **Le falta multijugador,** lo que es una pena teniendo en cuenta el diseño de las armas. ■ **Algún detalle técnico** como la sincronización del doblaje o la baja calidad de algunas texturas.	**Alternativas** • **Bioshock Infinite,** tiene una gran campaña ambientada en una Historia alternativa. • **Titanfall** es todo lo contrario: un "shooter" centrado precisamente en el multijugador, e igualmente divertido.	■ **GRÁFICOS** Sobresalientes modelos de los personajes y niveles muy grandes, con múltiples rutas a explorar. ■ **SONIDO** La banda sonora es brutal, y tiene un buen doblaje al castellano, pero a veces falla la sincronía. ■ **DURACIÓN** Se puede terminar en unas 14 horas, es rejugable e incluye también el clásico original. ■ **DIVERSIÓN** Un "shooter" con un planteamiento absorbente, lleno de combates frenéticos y una gran historia. **PUNTUACIÓN FINAL**	89 88 82 91 **90**	El "reboot" de la saga Wolfenstein es fiel a sus principios: buena ambientación, humor salvaje, grandes personajes... y además se beneficia de un estupendo apartado técnico. Repetiréis la campaña hasta agotar sus secretos.

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

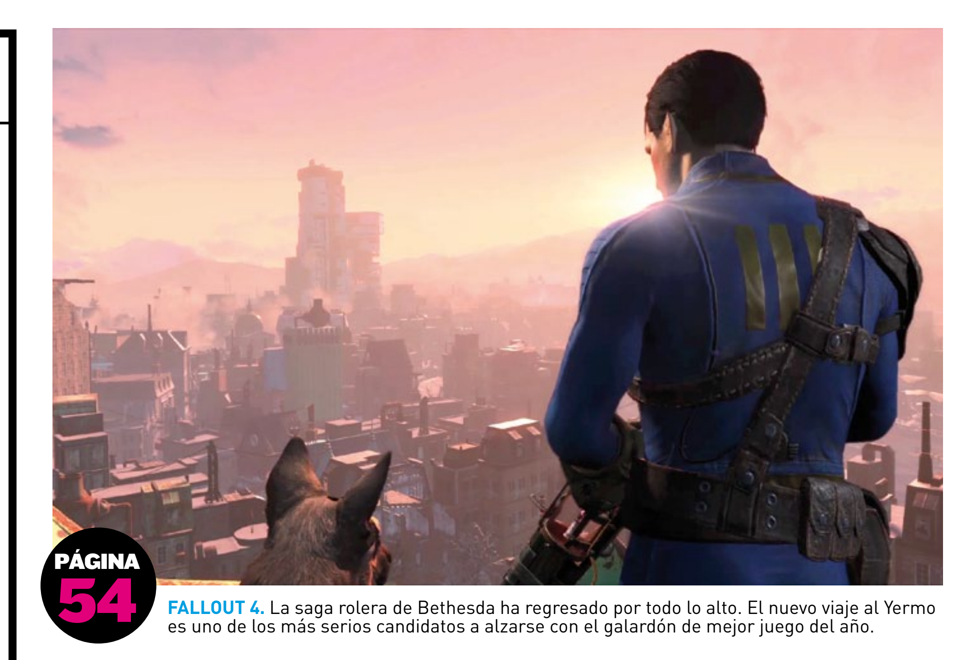
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 54

FALLOUT 4. La saga rolera de Bethesda ha regresado por todo lo alto. El nuevo viaje al Yermo es uno de los más serios candidatos a alzarse con el galardón de mejor juego del año.



PÁGINA 60

CALL OF DUTY: BLACK OPS III. La saga bélica vuelve por partida triple, con campaña, zombis y multijugador.



PÁGINA 64

RISE OF THE TOMB RAIDER. La nueva aventura de Lara Croft engrosa el gran catálogo de exclusivas de Xbox One.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un parcial de 90 en el apartado de "Gráficos" en un juego de PS4 o Xbox One no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii U (o en las consolas portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Los apartados de "Diversión" y "Duración" sí que se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM














DISCRIMINACIÓN





18 ■ Rol de acción ■ Bethesda ■ I jugador
■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Si el apocalipsis es como el de Bethesda ¡que llegue ya!

FALLOUT 4



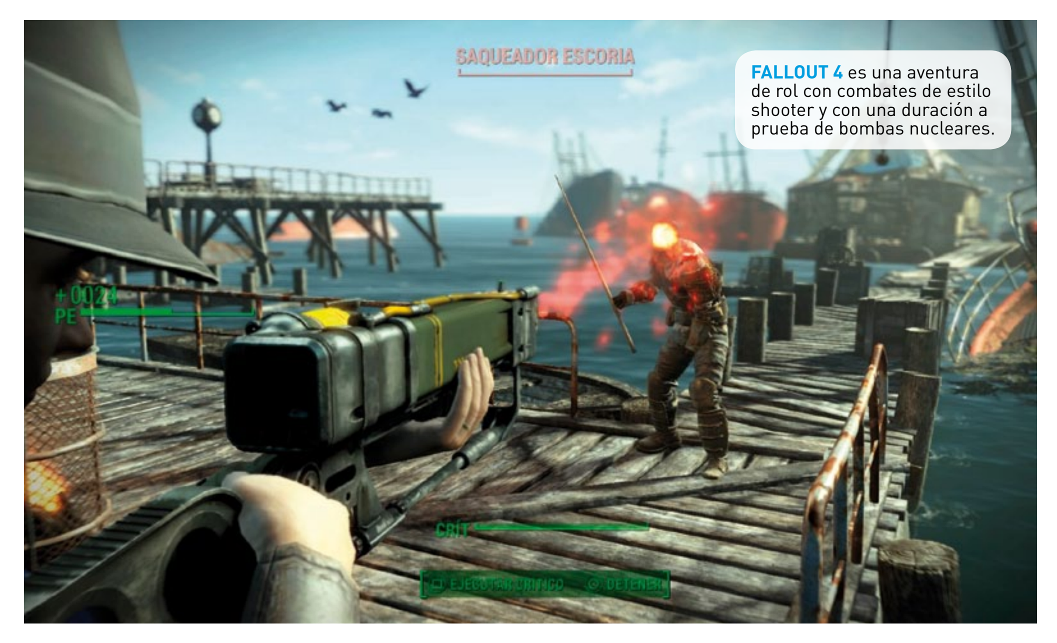
Este apocalipsis no será "now" y desde luego no es demasiado "new", pero es tan divertido que no pienso quedarme a esperar a los cuatros jinetes ni un minuto más.

■ **AÑO 2287. SALGO DEL REFUGIO A VER EL MUNDO** que han dejado las bombas tras el holocausto. No me preguntes cómo. El caso es que sigo vivo 210 años después. Las cucarachas son gigantes, los mosquitos como tú de altos y algunos humanos parecen cucarachas, aunque los llaman necrófagos. No entiendo nada. Boston está infestado de criaturas mutadas y peligros, por mucho que un tipo que acabo de conocer se empeñe en que la cosa es mucho más colorida que el holocausto de Las Vegas o Washington. Nada de eso importa, tengo que encontrar a mi hijo. Siento que tengo una historia épica que contar y por eso, por primera vez, alzo la voz para que me oigan bien claro, en perfecto castellano.

→**HAN PASADO SEIS DÍAS Y PESE A LA DEVASTACIÓN** que me rodea aquí hay gente maja, como los minutemen, una pandilla liderada por un tal Preston Garvey que se dedica a proteger los asentamientos cercanos de las aberraciones de este nuevo mundo. Habría que ver qué cara se le habría quedado a Colón al encontrarse con un supermutante y no con un indígena. Pero no quiero divagar, debe ser el efecto de la radiación.

Recordatorio: conseguir unos rad-away y tomármelos. Tengo decisiones que tomar y necesito tener la mente clara. Hay distintas facciones en liza y todos se pelean por tenerme de su lado. Parece que, al fin y al cabo, se me da bien esto de sobrevivir. Están los belicosos hermanos del acero o los revolucionarios del ferrocarril que luchan para salvar a los "synths", unos androides que son indistin-





FALLOUT 4 es una aventura de rol con combates de estilo shooter y con una duración a prueba de bombas nucleares.



LAS SERVOARMADURAS son más útiles que nunca y podemos modificarlas con jet pack, pinturas, mejoras...



EL APARTADO GRÁFICO no es la bomba, pero el nivel de detalle y sobre todo la dirección artística es excelente.

Cambios en la fórmula nuclear

Esta entrega es algo continuista, ya que no altera radicalmente el desarrollo de la aventura, pero se han introducido pequeños cambios que cambian bastante el modo en el que jugamos. Y eso que aquí no contamos las novedades, sino las variaciones de cosas ya existentes.

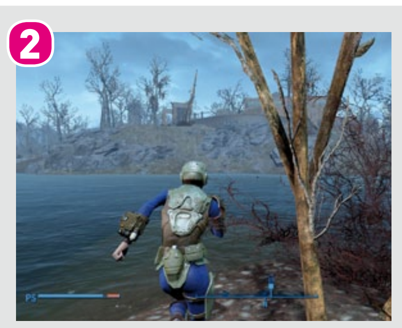


V.A.T.S. En lugar de pausar totalmente la acción, en esta entrega sigue transcurriendo el tiempo, por lo que podemos aprovechar mejor la situación.

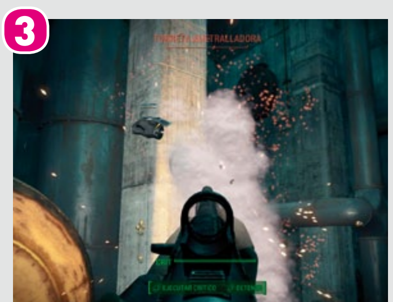


DIÁLOGOS. En vez de mostrar las frases que diremos, tenemos que escoger entre opciones algo menos concretas para decir lo que queramos.

2



3



VIVIENDO EL APOCALIPSIS

Una de las grandes virtudes de *Fallout 4* es que ofrece una tremenda libertad de acción para el afortunado jugador.

1. HISTORIA. Nuestro héroe (hombre o mujer) despierta 200 años después del holocausto nuclear para descubrir qué ha pasado con su familia.

2. EXPLORACIÓN. El escenario es enorme. No tanto en superficie, como anteriores entregas, pero mucho más en volumen, con mapas muy verticales y decenas de mazmorras.

3. COMBATES. La acción es constante y aunque podemos parar la acción con el V.A.T.S. las batallas son como en un shooter.

guibles de los humanos. Y es que he conocido a gente agradable, como el detective Nick Valentine (un sintético); Piper, la redactora del periódico de Diamond City o hasta Albóndiga, un perro con el que me he encariñado. Ellos tres, y hasta otros 10 con los que he trabado cierta amistad se empeñan en seguirme y darme apoyo.

→LOS DÍAS VAN PASANDO Y MIS COMPAÑEROS no dejan de aprender nuevas cosas que nos dan cierta ventaja durante las numerosas batallas a las que debo enfrentarme. Boston puede no ser una ciudad tan grande como Washington o Las Vegas, pero, sin duda, hay muchos más edificios en pie y la arquitectura es muy vertical, por lo que tendré que explorar durante meses para descubrir todos los secretos que me rodean.

No te lo vas a creer pero he visto un alienígena y tengo su arma, un blaster. Pero no quiero que me tomes por loco, bastante tocado me deja ya explorar ruinas y mazmorras totalmente laberínticas. Me gustaría conocer al arquitecto. Por fin he comprendido que en



Vault Boy

La mascota del juego mira con su dedo y guiñando el ojo si el tamaño de la bomba que se avecina es más grande que su pulgar.

Todo tiene un uso en el Yermo

Todos los objetos que podemos saquear tienen una utilidad dentro de nuestra aventura gracias al nuevo sistema de modificación de objetos y escenarios. Una pasada.

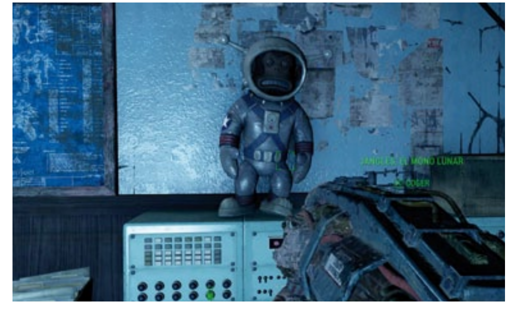


ARMAS. El arsenal es gigante. Hay más de 50 armas base y podemos modificarlas hasta hacerlas irreconocibles y cambiar su uso totalmente.



ARMADURAS. Lo mismo sucede con las armaduras y servoarmaduras que están divididas en casco, accesorios, pecho, brazos y piernas.

ASENTAMIENTOS. Repartidos por el Yermo hay montones de emplazamientos que podemos modificar.



CASI TODOS LOS OBJETOS del escenario tienen una utilidad en la modificación de armas, asentamientos,...



EL COMPONENTE ROLERO sigue siendo fundamental. Además de subir de nivel podemos pausar la acción.



EL ARSENAL es realmente espectacular. Tenemos desde armas de fuego convencionales a láseres, plasma, etc...



NUESTRO PIP-BOY no solo sirve como menú sino que incluso nos permite jugar a juegos retro bestiales.



LOS COMBATES, en primera persona, se han pulido y nos dejan una sensación más parecida a otros shooters "normales".

Héroe

Nuestro "prota" no se enfrenta al Yermo solo. El perro y otros personajes pueden acompañarnos.

este Yermo radioactivo yo también tengo que mutar, que adaptarme. Por eso estoy aprendiendo a modificar mis armas y armaduras. Alucinarías al ver como transformo una pistola en una escopeta de plasma con las piezas adecuadas. Puedo despiezar el cañón, la culata, la mirilla, el cargardor, etc. y remontarla a mi gusto. Lo mismo he logrado con las armaduras, reforzándolas para resistir la radiación, correr más o llevar más peso, por poner unos ejemplos.

Pero lo que más tiempo me consume, sin duda, es la reconstrucción de asentamientos. Yo, que no podía ni montar una estantería, me veo currando como un peón de obra. Todo lo que saqueo en mis paseos por el Yermo sirve para crear muebles, decoraciones, plantaciones de comida y demás. Incluso estoy construyendo casas de cero, colocando suelos, techos,... sí, lo sé, estoy irreconocible.

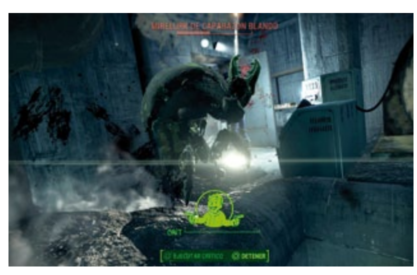
SOY TAN BUENO CONSTRUYENDO REFUGIOS, que mucha gente se está viniendo a vivir a ellos. Menuda responsabilidad. Ahora tengo que protegerles construyendo defensas y procurarles agua y comida. Incluso es-



GUÍA DE SUPERVIVENCIA DEL YERMO

11 CONSEJOS DE UN SUPERVIVIENTE

Os traemos 11 consejos que os ayudarán a sobrevivir en el Yermo y que os ahorrarán más de un quebradero, y dos, de cabeza.



1 Los disparos críticos no fallan. Si tienes un enemigo demasiado cerca o tu barra de energía está en las últimas no te olvides de que los disparos críticos, que se hacen dentro de V.A.T.S. al sumar unos cuantos disparos normales, no fallan y pueden ser el último recurso para quitarse de encima a un enemigo.



2 El Pip-Boy sirve de linterna. No sé ni cuántas horas anduve a oscuras pero resulta que si dejas presionado el botón del Pip-Boy emitirá una luz que nos viene de perlas en las zonas más sombrías. Eso sí, hace que los enemigos nos vean antes. ¡Ah! y podemos cambiar el color de la luz cambiando el del Pip-Boy en ajustes.



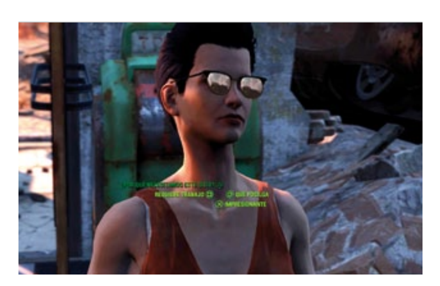
3 Señalar objetos que necesitamos. Al modificar un objeto en el banco de armas, de armaduras, etc... podemos pulsar el botón triángulo (Y en XO) para marcar uno de los componentes que no tenemos y que necesitamos. Esto hace que cada vez que nos topemos con un objeto que incluye ese material nos lo resalte.



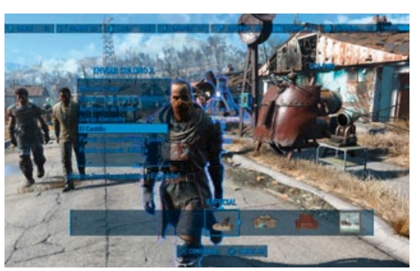
4 Cambiar nuestro aspecto. Para cambiar nuestro rostro si ya estamos cansados del mismo careto tan solo hay que visitar al médico de Diamond City. Eso sí, procurad no matarle en la misión que se desbloquea al conocerle o la tienda se quedará tan vacía como la que veis en pantalla y sudaréis tinta para haceros la cirugía.



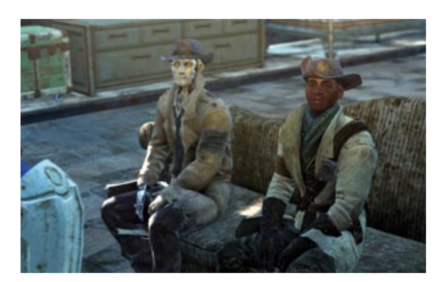
5 El símbolo + cuando saqueamos. Podemos verlo al saquear y nos indica que el objeto en cuestión es mejor que el que llevamos equipado. Ahora bien, no te emociones, porque solo significa que alguno de sus atributos es mejor, no necesariamente todos, por lo que puede que lo que llevas equipado sea mejor, o más útil.



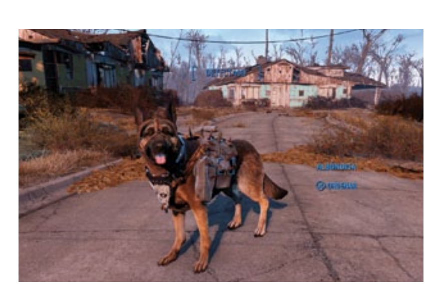
6 Vestido para cada situación. Las armaduras son perfectas para la batalla y son lo que más usamos pero hay muchas situaciones en *Fallout 4*. Si queremos persuadir, mejorar los negocios o ganar más experiencia al completar una misión lo mejor es equiparnos, ese rato, con trajes que aumenten el carisma, la suerte, etc...



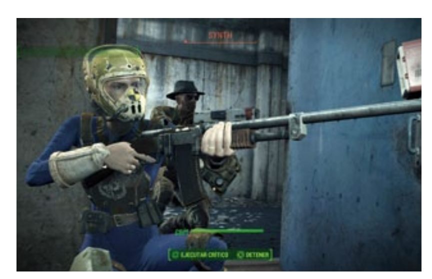
7 Compartir los materiales de los asentamientos. Al llegar al rango 2 de la habilidad líder local, dentro del atributo carisma, podemos asignar una línea de suministros a un colono para que haga la ruta entre un asentamiento y otro. Así, el taller de ambos asentamientos se comparte y no hay que hacer viajes en balde.



8 Hacer las misiones de los Minutemen. Las misiones de Preston Garvey son repetitivas y nos obligan a gastar muchos materiales en los nuevos asentamientos, pero si las completamos todas nos dan una recompensa realmente interesante que no vamos a destripar. Así que ánimo y acaba con los que ocupan los asentamientos.



9 Equipar a nuestros compañeros. Todos nuestros "colegas" vienen equipados con armaduras y armas (de munición infinita) pero podemos mejorar todo su equipo, o simplemente personalizarlo a nuestro gusto equipándoles con los objetos que nosotros no queramos. No me digáis que mi perro no ha quedado"mono".



10 Cómo llevar más peso. Al ir acompañados cargamos a nuestros colegas con lo que no nos cabe, aunque lo mejor es equiparnos con una armadura por partes y mejorarla con módulos de almacenaje. También podemos usar una habilidad que aumenta el peso al ir solos, aumentar la fuerza, combinar todo...



11 Qué nuevas habilidades escoger. Planificarnos es la clave. En lugar de subir un atributo o habilidad al máximo lo mejor es ir compensando. Hay cosas básicas, como abrir cerraduras o hackear, que nos permiten entrar y saquear todo. Luego puede hacerte un gran herrero, mejorar V.A.T.S, la resistencia al daño...



Creando nuestro propio asentamiento en el Yermo

PODEMOS CREAR REFUGIOS por todo el Yermo. En algunos momentos tenemos que crear determinados objetos para proseguir con nuestra aventura, pero también podemos decorar a nuestro aire, proporcionar agua, comida, seguridad, camas, etc. a nuestros colonos o incluso crear una caseta para Albóndiga.

toy aprendiendo electricidad y los generadores, el cableado y las instalaciones eléctricas no tienen secretos para mí.

Pero no todo va tan bien. Paso mucho tiempo combatiendo con calaña de todo tipo. Nunca tuve buena puntería, como sabes. Menos mal que tengo el sistema V.A.T.S., un artilugio que me permite ralentizar la acción y escoger en qué parte del cuerpo quiero disparar. Incluso veo las estadísticas de éxito en mi visor. ¿Recuerdas aquellos juegos de rol de tablero que jugábamos en tu garaje? Pues muy parecido, aunque aquí en lugar de dados tengo lanzacohetes nucleares. El resto del tiempo mis batallas se parecen más a aquellos shooters bélicos que jugábamos antes de la guerra.

LA LIBERTAD DE QUE DISPONGO ME ABRUMA y las tareas que me encargan los habitantes del Yermo se me acumulan. Menos mal que puedo completarlas en el orden que quiera y del modo en que prefiera, con sigilo, a tiros o incluso sin usar la violencia. Y es que lo mío siempre fue la labia y mi capacidad persuasiva. En la oscuridad he oído a necrófa-





LAS SORPRESAS nos aguardan en cada rincón del Yermo. Un alienígena accidentado es una de ellas pero hay muchas más.





UNA AVENTURA CASI ETERNA Y CON UNA LIBERTAD DE ACCIÓN TREMENDA





LOS ESCENARIOS son mucho más verticales que en pasadas entregas (izquierda.) y también más coloridos (derecha).

Los reyes del saqueo extremo

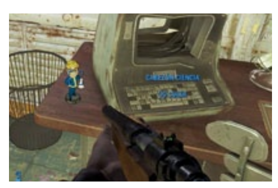
Además de los cientos de objetos que podemos saquear y que podemos dividir en componentes con los que luego modificar armas, armaduras o crear asentamientos, también nos encontramos con un buen número de objetos que nos sirven para recuperar energía, modificar los atributos temporalmente (bebidas y drogas) o incluso permanentemente.



COMIDA. ¿Te apetece un filete de sanguinario? No me extraña, pero antes vas hay que cazarlo y luego cocinarlo para crear un "sanguinario come gamba".



REVISTAS. Hay de todo, desde las que mejoran nuestros ataques cuerpo a cuerpo u otros atributos hasta nuevas piezas para el asentamiento.



CABEZONES. Las míticas figuras del querido Vault-Boy mejoran nuestros atributos S.P.E.C.I.A.L. para siempre. No es fácil encontrarlos, claro.

gos asegurando que este Yermo está técnicamente anclado en la pasada generación, que las texturas, los efectos o las animaciones son más cutres que en otras de las aventuras que han vivido. Dijeron que corremos a 1080p y 30 fps y que hay popping en el horizonte. Sinceramente, no entendí nada de lo que decían aunque algo dentro de mí me dice que tienen razón. Quizás te lo he pintado muy bonito. No he querido meterte mucho miedo porque tengo claro que, pese a todo, aquí soy feliz y porque, si por un casual tú también sigues vivo, espero verte en el Yermo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La libertad de acción** que nos ofrece, más aún con los asentamientos es brutal.
- **La dirección artística** es tan buena que la inmersión es perfecta pese a los múltiples defectos técnicos.

Lo peor

- **Técnicamente es muy flojo,** con animaciones casi inexistentes y acabado de la pasada generación.
- **Es continuista** pese a tener elementos mejorados y novedades importantes.

Alternativas

- **Dragon Age Inquisition** es también una propuesta rolera gigantesca en la que embarcarnos.
- **The Witcher 3: Wild Hunt** también ofrece un mundo abierto de rol y es el único que puede disputarle el GOTY a *Fallout 4*.

GRÁFICOS Modelos y animaciones de la pasada generación y algunas texturas y efectos también "petardean".	75
SONIDO La banda sonora, con canciones cincuenteras y folk, es bestial. Las voces, en castellano, son mejorables.	92
DURACIÓN EL juego incluye contenido como para estar más de 200 horas jugando siendo poco generosos.	95
DIVERSIÓN Siempre hay algo que descubrir en un Yermo que es un mundo de posibilidades y libertad de acción.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

Bethesda nos ofrece uno de los mejores juegos del año (con permiso de Geralt), tanto por posibilidades de juego como por duración, diversión y en especial por ofrecernos un verdadero mundo en el que sumergirnos durante meses.

18 ■ Shoot´em up ■ Activision ■ 1-18 jugadores
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

La guerra es más grande

CALL OF DUTY BLACK OPS III


1

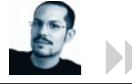
Treyarch nos lleva a la guerra del futuro, en 2065, en que drones, robots y soldados con implantes toman el campo de batalla. Nueva guerra, el mismo espectáculo.

■ **TREYARCH HA SIDO EL PRIMER EQUIPO** de desarrollo que ha contado con un ciclo de tres años para desarrollar un *Call of Duty* de nueva generación. *Black Ops III* es el resultado de este trabajo; una ambientación futurista muy cuidada, que enmarca el juego más grande de la saga, lo que no significa necesariamente el mejor. Para estar a la altura, nos brindan la experiencia más completa, apoyándose en tres pilares: campaña, multijugador y zombies.

La campaña se sitúa 40 años después de *Black Ops II* , y tiene pequeñas referencias a éste. Por primera vez, nos permite personalizar completamente a nuestro soldado (tanto su aspecto y su sexo, como las armas y habilidades especiales -llamados cybercores-) en un piso franco. A parir de ese punto, nos sumergimos en 11 niveles de acción salvaje, que flirtean más con la ciencia-ficción que de los enfrentamientos bélicos.

➔**LAS NOVEDADES DE LA CAMPAÑA SE EXTIENDEN** a la posibilidad de jugar en modo cooperativo (para 4 jugadores) y disfrutar de secuencias de vídeo en tercera persona, en que vemos el rostro de nuestro personaje. También es la primera vez que nos vamos a encontrar con enemigos finales, ya que algunos robots ofrecen mucha resistencia y sus puntos vulnerables únicamente son visibles en cierto momento.

A lo largo de 10 horas (que transcurren en Etiopía, Zurich, Singapur o Egipto) descubrimos niveles más abiertos, sin olvidar secuencias espectaculares, control de vehículos -libres y sobre raíles- e incluso un viaje al interior de la

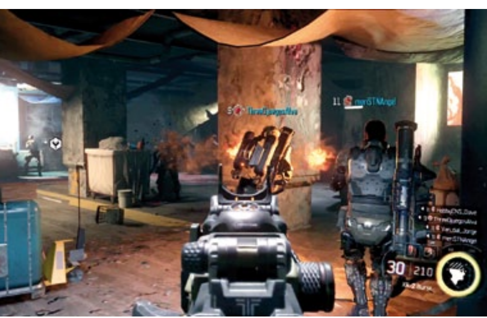




LA AMBIENTACIÓN FUTURISTA conserva los tipos de arma, ópticas y mejoras de la saga. Aunque cambia su aspecto.



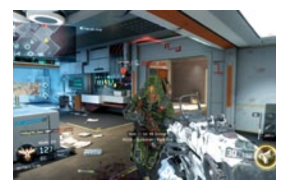
DURANTE LA CAMPAÑA podemos personalizar nuestro aspecto, y verlo en las secuencias en tercera persona.



EN COOPERATIVO cuatro jugadores pueden jugar cualquier nivel de la campaña. Son accesibles desde el principio.

Un arsenal a tu medida

La personalización es una de las claves del modo online de *Black Ops III*. Podemos modificar nuestro especialista (equipo y perks) con el sistema Pick 10, crear emblemas personalizados e incluso subir el nivel de nuestro arma hasta alcanzar prestigios. Pero hay más:

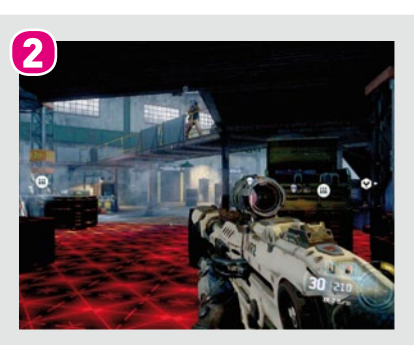


EL TALLER DE PINTURA nos permite crear camuflajes para el arma o estamparle el diseño que más nos guste. También desbloqueamos diseños.



CADA FUSIL cuenta con un sistema de accesorios y ópticas que lo ajustan a nuestro estilo de juego. Podemos acoplar hasta cinco (con dos wildcards).

2



LA GUERRA FUTURA

Las condiciones de la batalla han cambiado, con la aplicación de nuevas tecnologías en el año 2065:

1. COMBATIMOS A DRONES Y ROBOTS que, por su resistencia y tamaño se convierten en los primeros "enemigos finales" a los que nos hemos enfrentado en una campaña de *Call of Duty*. También armas y vehículos muestran diseño y prestaciones del futuro.

2. TENEMOS VENTAJAS gracias al Interfaz Neuronal Directo, como visión aumentada o la posibilidad de intervenir la tecnología enemiga y hacer que se vuelva contra ellos... o que explote y lo destruya todo alrededor.

mente de un soldado. Se trata de la campaña más larga y ambiciosa de la serie, pero en algunos momentos acusa falta de ritmo, por el exceso de narrativa.

→EL MULTIJUGADOR ONLINE ES IMPECABLE. Los enfrentamientos se suceden a un ritmo trepidante, en los modos tradicionales (se recupera el modo Enlace de *Advanced Warfare*). Como en los anteriores juegos de Treyarch, disfrutamos de un diseño de niveles muy equilibrado, aunque conservador, y de un sistema de rangos y progresos que nos anima a jugar sin parar. Para crear a nuestro soldado volvemos a utilizar el sistema Pick 10 de *Black Ops II*, con la posibilidad de recibir recompensas aleatorias a través del Mercado Negro, como los paquetes de ayuda del juego anterior.

Las novedades en el modo online vienen de la mano de los especialistas: 9 personajes seleccionables que cuentan con dos habilidades específicas. En cuanto a los movimientos, es la primera vez que podemos correr por la pared (como en parkour) y bucear.

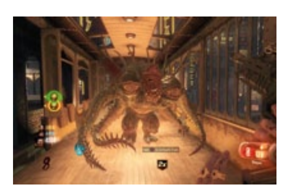


Battery

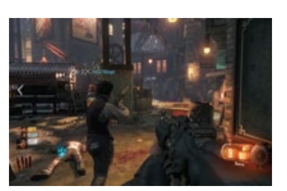
Es una de las 9 especialistas que podemos controlar en el modo multijugador. Cada uno de los especialistas puede cambiar su aspecto con prendas desbloqueables.

Una invasión de zombies

El modo zombies, llamado Shadows of Evil se desarrolla en los años 40, con nuevos personajes, un mapa lleno de secretos y un oscuro sentido del humor, con tintes de cine negro.



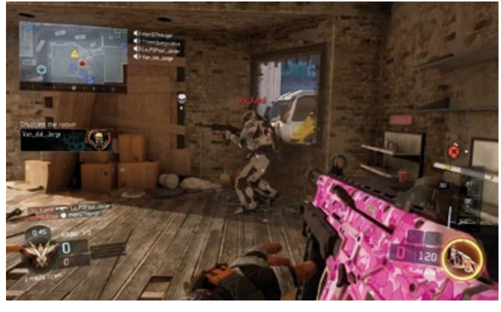
NO SÓLO ZOMBIES. La ciudad de Morg (en que hayy que recoger unas reliquias) está llena de monstruos, que nos atacan por oleadas.



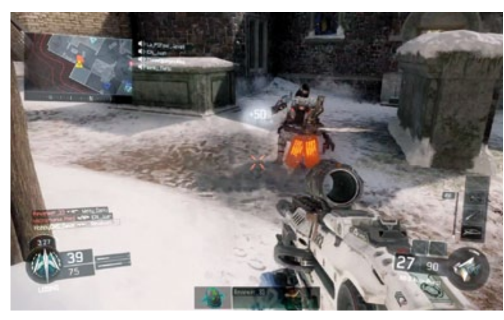
LOS CUATRO SUPERVIVIENTES están interpretados por actores como Jeff Goldblum, Ron Perlman, Heather Graham y Neal McDonough.



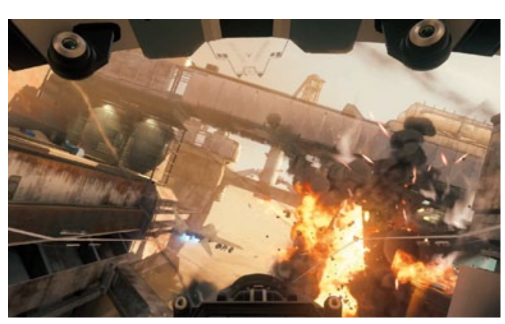
TRANSFORMADOS en bestia podemos activar circuitos eléctricos, romper puertas y acceder a las zonas más elevadas de este mapa.



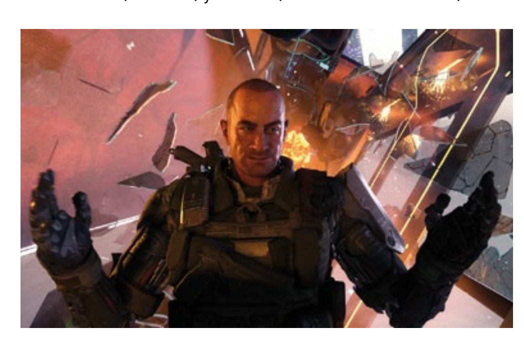
PROGRESOS Y RANGOS en el modo multijugador nos animan a seguir jugando después de muchísimas horas.



REGRESAN MODOS de juego clásicos como Baja Confirmada (de *MW3*) y Enlace (de *Advanced Warfare*).



PILOTAMOS AVIONES VTOL y tripulamos tanques y hovercrafts (los dos últimos, sobre raíles).



EL ARGUMENTO DEL JUEGO es muy enrevesado (podemos investigar más en una base de datos en el piso franco).



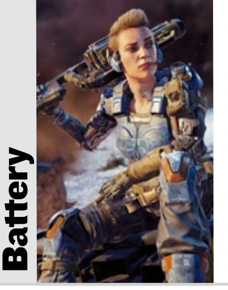
TÉCNICAMENTE el motor gráfico mejorado permite unos modelos sólidos, una tasa de 60 FPS constante y geniales efectos.

Para terminar, el modo zombies, ambientado en la ciudad de Morg durante los años 40, vuelve al planteamiento del primer *Black Ops* (en la segunda parte, nos movíamos en un autobús entre localizaciones). Y lo mejor de todo, es que el juego cuenta con otro modo de carreras virtuales llamado Free Run, una segunda campaña oculta (con zombis en lugar de soldados) llamada Pesadillas, un minijuego por oleadas accesible desde el piso franco y el divertidísimo Dead Ops Arcade II, que es un guiño a los juegos de principios de los noventa, como *Super Smash TV* o *Super Off Road*. Por no hablar de modos específicos para eSports o el regreso del modo teatro para colgar nuestros vídeos.

ADEMÁS DE SER EL MÁS GRANDE, los apartados técnicos de Black Ops III rayan a gran nivel, en particular los modelos y la física de partículas en explosiones. La tasa de 60 FPS que se ha convertido en "marca de la casa" asegura la fluidez de los combates y la contundencia de los disparos, y todo está rematado por un buen doblaje al castellano y una banda

ARMAS Y HABILIDADES DE ESPECIALISTAS

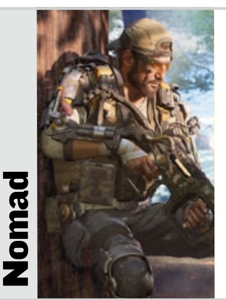
Battery



MÁQUINA DE GUERRA Un lanzagranadas con proyectiles de efecto retardado, que también estallan por contacto.

BLINDAJE CINÉTICO Absorbe los disparos enemigos con un campo de fuerza que le rodea.

Nomad



COLMENA Un arma que despliega un enjambre de drones, en proyectiles adhesivos que se activan cuando hay enemigos cerca.

RECARGA Es una inyección de nano máquinas que nos permite "resucitar" en el lugar en que nos abaten.

Outrider



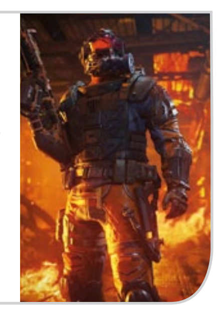
HALCÓN Es un arco compuesto, de fuerza variable, que puede disparar flechas con cabezales explosivos.

PULSO VISUAL Una onda envolvente que delata la posición de los enemigos que tengamos alrededor.

Firebreak

PURIFICADOR Es un sofisticado lanzallamas, especialmente efectivo en las distancias cortas.

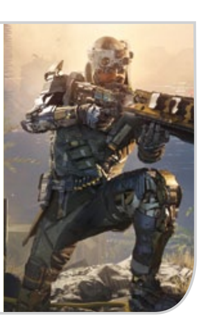
OLA DE CALOR Una onda expansiva que aturde por un momento a los enemigos que se encuentren alrededor.



Prophet

TEMPESTAD Un disparo con un arco eléctrico que paraliza a los rivales y "salta" entre objetivos cercanos.

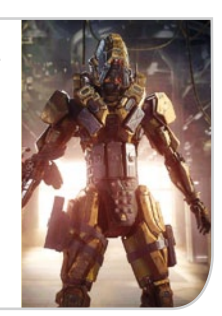
FALLO Nos permite retroceder, en un instante, a una posición previa a nuestro último error.



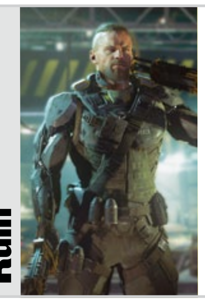
Reaper

GUADAÑA Una ametralladora de cuatro cañones tipo gatling integrada en su brazo robótico.

PSICOSIS Es capaz de intervenir el sistema de sus rivales y generar tres imágenes que hacen de señuelo.



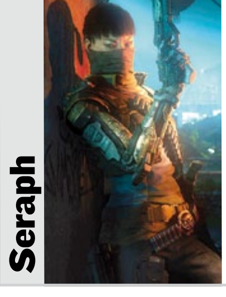
Ruin



PÚAS GRAVITATORIAS Ataque con puñales que generan una onda expansiva a su alrededor. Perfecto para Punto Caliente.

HIPERACTIVIDAD Un impulso de velocidad temporal, que le otorga ventaja en los cara a cara.

Seraph



ANIQUILADOR Es un revólver de gran calibre, con poca cadencia de tiro, pero que causa un efecto devastador.

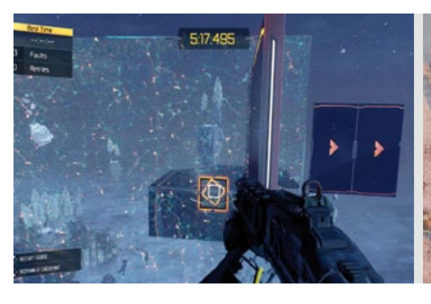
CONCENTRACIÓN. Un multiplicador que, mientras está activo, nos ayuda a conseguir antes las rachas de puntos de nuestro personaje.

Spectre



DESTRIPADOR Se trata de dos cuchillas gemelas con las que Spectre puede fulminar a un enemigo de un sólo ataque.

CAMUFLAJE ACTIVO Se trata de un sistema de invisibilidad temporal, que aprovecha la luz del entorno.





MODOS EXTRA como Free Run o Dead Ops Arcade II completan la impresionante oferta de contenido de Call of Duty Black Ops III.

sonora efectiva, pero que no llega al nivel de los temas de Trent Reznor en *Black Ops II*.

Ya os lo adelantamos, es el más grande; el mejor *Call of Duty* de la generación, pero la falta de ritmo en la campaña (junto a un argumento muy enrevesado) y la ausencia de niveles legendarios como el disparo del capitán Price en Prypiat, de *Modern Warfare*, o las batallas de Vietnam, de *Black Ops*, pesan en su contra. A falta de una revolución en esta saga de FPS, el juego de Treyarch es una evolución magistral, que exprime todos los aspectos de la franquicia. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Cargado de contenido** Campaña, multijugador, zombis y extras... es enorme.

■ **El multijugador online** con nuevos movimientos, como correr por las paredes, y un ritmo salvaje.

Lo peor

■ **El ritmo de la campaña** decae en algunos momentos, especialmente en cooperativo.

■ **Muy conservador** en el planteamiento, incluso en el diseño de los niveles y armas, pese a la ambientación.

Alternativas

• **Titanfall** es un gran "shooter" futurista, con movimientos de "free running" y la posibilidad de pilotar mechas.

• **Star Wars Battlefront** no es tan completo, pero cuenta con un apartado técnico superior y una brillante ambientación.

■ **GRÁFICOS** Niveles más grandes, con una tasa de 60 FPS estable y grandes efectos de partículas.	89
■ **SONIDO** Estupendo doblaje y B.S.O. aunque no alcanza el nivel de las melodías de juegos anteriores.	88
■ **DURACIÓN** Campaña, zombies y un online eterno... con extras como el modo Free Run, Pesadillas o Dead Ops Arcade II.	92
■ **DIVERSIÓN** El mejor modo online de los últimos años, con campaña cooperativa y zombis.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

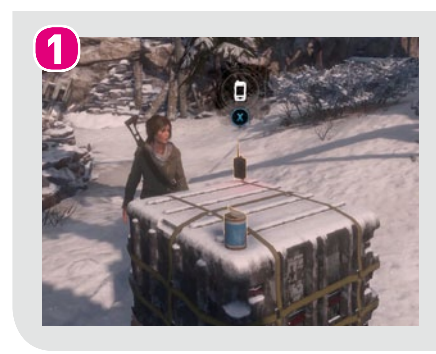
Valoración

Sin arriesgarse a cambiar los pilares de la saga, *Black Ops III* está cargado de contenido. Una campaña más abierta y cooperativa, un multijugador frenético, zombis y muchos más extras por desbloquear.

18 ■ Aventura ■ Crystal Dynamics ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Ahora, con más tumbas

RISE OF THE TOMB RAIDER



La mujer es el único animal que sobrevive dos veces a la misma piedra. Y si no que se lo digan a Lara, que vuelve en un nuevo episodio de 'La última superviviente'.

■ **TRAS VOLVER A LA PALESTRA** gracias a un "reboot" que, en líneas generales, dejó muy buen sabor de boca, Lara Croft regresa por todo lo alto en *Rise of the Tomb Raider*, la nueva aventura -desarrollada una vez más por Crystal Dynamics- que ya está a la venta para Xbox One/Xbox 360, y que llegará a PC a principios de 2016 y a PS4 a finales de año.

En esta ocasión, Lara se embarca en un viaje para limpiar el nombre de su padre que la llevará hasta el corazón de Siberia en busca de un Profeta que, según las leyendas, poseía el secreto de la inmortalidad. Pero la jovencita asustadiza que conocimos en la anterior entrega es ahora toda una mujer, segura de sí misma y que no teme al peligro. Los sucesos que llevaron a esto se tocan muy por encima, así que si no jugasteis al "reboot", podéis ir a por *Rise of the Tomb Raider* sin temor a perderos algo.

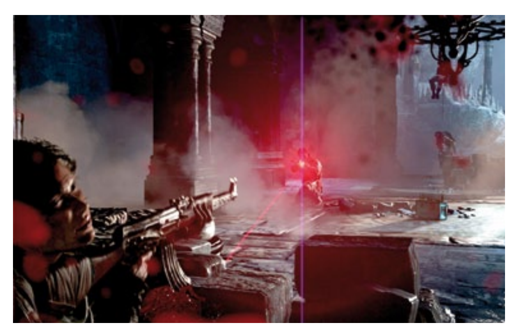
➔**LO QUE SÍ RECUPERA** es su desarrollo, y una vez más nos encontramos ante una aventura lineal... pero con matices. Todos los escenarios que visitamos esconden tesoros, reliquias y secretos, pero algunos serán inalcanzables hasta que consigamos el material o la habilidad adecuada (muy en la línea de sagas como *Metroid* o *The Legend of Zelda*). Así que en cualquier momento, y utilizando las clásicas hogueras, podemos regresar a anteriores localizaciones en busca de objetos o parar abrir nuevas rutas.

También se ha incluido un sistema de aprendizaje lingüístico: al examinar ciertos murales, Lara mejora su dominio de ruso, griego o mongol, lo que le permite desci-





EL SIGILO se puede utilizar para resolver prácticamente todas las situaciones. Lara cuenta ahora con un cuchillo de lo más útil...



LOS TIROTEOS SON MUY ÁGILES y nos obligan a cambiar de cobertura y buscar nuevas posiciones constantemente.



SUCIEDAD Y NIEVE van apareciendo sobre Lara de forma dinámica. Y si nos damos un chapuzón, desaparecen.

Aprendiendo a saquear

Las tumbas opcionales repiten en *Rise of the Tomb Raider*, con la diferencia de que ahora nos recompensan con habilidades únicas (denominadas 'ancestrales') por completarlas. Contienen puzzles muy bien pensados, pero todo el desafío desaparece al usar el instinto de supervivencia.



LAS TUMBAS OPCIONALES no sólo suponen un (pequeño) desafío, también nos dejan con algunas de las vistas más impresionantes de la aventura.



AL SUPERARLAS, Lara aprende una habilidad única, como disparar dos flechas rápidamente o un aumento en su velocidad de escalada.

2



3



LARA "MCGYVER" CROFT

Una botella de cristal puede aparentar no servir para mucho, pero en las manos de Lara se convierte en un arma letal.

1. RECOGE. Repartidos por los escenarios encontraremos distintos objetos: botellas, latas, bidones de gasolina... Podemos lanzarlos para crear una distracción sonora, pero no es su único uso...
2. FABRICA. Al combinarlos con recursos conseguimos poderosas armas, como un cóctel molotov al mezclar una botella de cristal con un trapo, o una bomba de humo con una lata y varias hierbas.
3. ¡UTILIZA! Es posible crear estas armas improvisadas en cualquier momento, ¡incluso en mitad de un combate! Además, también podemos usarlas para abrir nuevas rutas (quemando una barrera, por ejemplo).

frar los mensajes que detallan la ubicación de alijos de monedas.

La extensión de los escenarios ha crecido notablemente, y en los más grandes hay personajes que nos encargan misiones secundarias (algunas con recompensas esenciales) y un gran número de cuevas que da gusto explorar.

Las localizaciones gozan de gran variedad e incluso vivimos algún que otro cambio de escenario en forma de flashback, algo que refuerza la sensación de estar ante una de las entregas originales de *Tomb Raider*. Al aumentar el tamaño de los mapas también lo hacen las posibilidades de Lara, y ahora, por ejemplo, podemos escondernos en las ramas de los árboles o bajo el agua para realizar ataques sorpresa. Vamos, que ahora el acercamiento sigiloso es tan válido (o incluso más) como el combate "con pistolas y a lo loco".

➔PERO LA COSA NO ACABA AHÍ: la aventurera vuelve a hacer gala de tres árboles de habilidad en los que podemos gastar puntos para adquirir mejoras, así como nuevos objetos para el desplazamiento, ▸▸



Lara Croft

¿Hace falta decir algo sobre ella? Es, con permiso de Samus, la mayor heroína de la historia de los videojuegos. ¡Y qué bien se conserva, oiga!

RECURSOS COMUNES

Materiales fáciles de encontrar que os serán de gran utilidad en los primeros compases de la aventura.



TELA. Fragmentos de tela que se pueden conseguir en cajas muy similares a las de los restos. Se utilizan tanto para mejorar equipo como para la curación en combate, así que procurad usarlas con sabiduría.



HIERBAS. Se trata de una planta muy común que encontraréis en prácticamente cualquier zona; la reconoceréis por sus frutos de color rojizo. Es indispensable, pues se utiliza para la curación rápida en combate.



PIEL. Un recurso bastante común que obtendréis al saquear el cadáver de la gran mayoría de animales, exceptuando a los más pequeños. Se utiliza, sobre todo, para aumentar el tamaño de las bolsas de munición.

RESTOS. Fragmentos de distintos materiales que encontraréis en cajas de madera. Se utilizan para mejorar el equipo y para fabricar armas improvisadas, así que pensadlo dos veces antes de crear una mina trampa.



SETAS. Las encontraréis prácticamente en cualquier sitio, especialmente en cuevas y tocones. Se utilizan para fabricar flechas venenosas y, una vez adquirida la habilidad pertinente, para crear cadáveres trampa.



MADERA DURA. El recurso más común y también el más utilizado. Lo encontraréis en las ramas de pequeños árboles o en fajos ya recogidos. Se utiliza para crear todo tipo de flechas, mejorar armas y equipo...



PLUMAS. Siempre que veáis un árbol, elevad la vista y casi con total seguridad habrá un nido en sus ramas. Al tirarlo (cualquier ataque sirve) y examinarlo conseguiréis plumas, que se utilizan para fabricar flechas.



ACEITE. Lo encontraréis en formaciones naturales o en pequeños bidones de combustible que se "recargan" pasado un tiempo. Se utiliza para fabricar armas improvisadas y municiones explosivas y/o inflamables.



como un piolet atado a un cable de aluminio que puede utilizarse como si de un gancho se tratase. Sin embargo, y aunque ahora disponemos de más herramientas y habilidades, la gran mayoría están rescatadas de la entrega anterior y echamos en falta más novedades.

También volvemos a contar con las armas del "reboot" (arco, pistola, escopeta y ametralladora), con la diferencia de que ahora encontramos cuatro distintas en cada categoría, cada una con sus propias estadísticas y habilidades especiales. Pero la principal novedad es el sistema de creación "al vuelo": al cazar animales salvajes o explorar los escenarios, conseguimos recursos que nos permiten mejorar nuestras armas o aumentar el tamaño de las bolsas de munición, así como fabricar flechas y otros utensilios o curarnos rápidamente en mitad del combate. Es un sistema simple, pero efectivo: su variedad hace que cada enfrentamiento sea distinto al anterior.

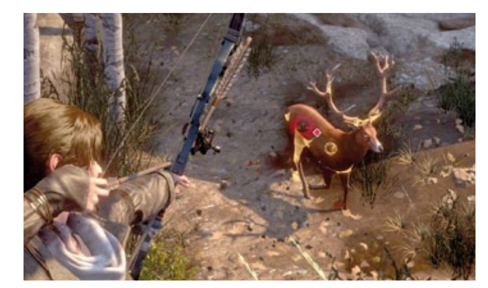
➔GRÁFICAMENTE, *RISE OF THE TOMB RAIDER* está a un nivel altísimo. Los escenarios quitan el aliento y están increíblemente detallados. E incluso en el fragor

RECURSOS EXÓTICOS

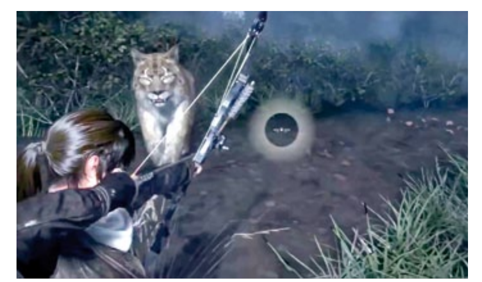
Recursos bastante más difíciles de encontrar y conseguir, pero esenciales en la creación y mejora de equipo avanzado.



SEBO DE JABALÍ. Los jabalíes aparecen con la llegada de la lluvia en zonas cenagosas o en lugares helados. No son agresivos, así que es muy sencillo obtener su sebo para mejorar armas y fabricar nuevo equipo.



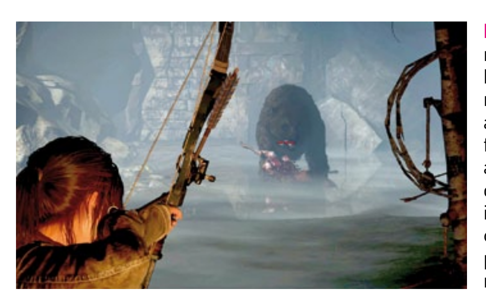
ASTA DE CIERVO. Si llegáis a una zona habitada por ciervos y el cielo está despejado, buscad al venado exótico (lo reconoceréis por su cornamenta). Se requiere principalmente en las mejoras de armas.



PIEL EXÓTICA. Se obtiene al cazar venados exóticos, lobos blancos y leopardos de las nieves. Este tipo de piel se usa en las mejoras avanzadas, así que merece la pena el riesgo que supone su obtención.



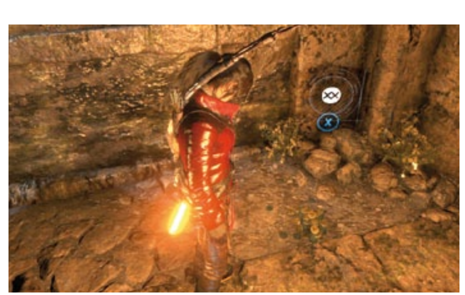
MINERAL DE MAGNESITA. Siempre que entréis a una mina, prestad atención a las paredes en busca de este mineral. Aunque se trata de un recurso exótico, no tendréis mayores problemas para encontrarlo.



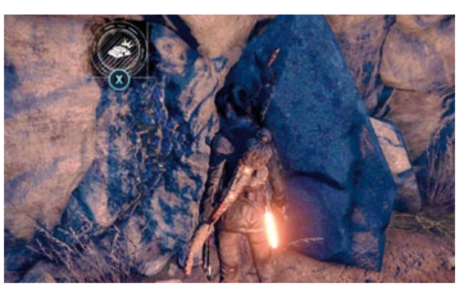
PIEL DE OSO. Como su propio nombre indica, este recurso se obtiene al acabar con los feroces osos que aparecen en raras ocasiones en el interior de ciertas cuevas. Se utiliza para fabricar armas avanzadas.



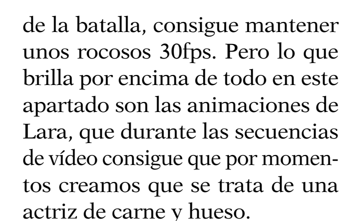
PIEZAS TÉCNICAS. Estas piezas se pueden encontrar de forma aleatoria en las mismas cajas de madera que los restos y en los cuerpos de los enemigos derrotados, así que aseguraos de examinarlos siempre.



MONEDAS BIZANTINAS. Se utilizan para comprar equipo en la tienda improvisada de la base soviética abandonada, y las encontraréis en los alijos ocultos que se descubren al traducir monolitos y en recipientes.



MINERAL DE CROMITA. Al igual que su primo de magnesita, se puede encontrar en las vetas que hay en el interior de la mayoría de cuevas. Eso sí, primero tenemos que hacernos con la habilidad 'Geóloga'.



de la batalla, consigue mantener unos rocosos 30fps. Pero lo que brilla por encima de todo en este apartado son las animaciones de Lara, que durante las secuencias de vídeo consigue que por momentos creamos que se trata de una actriz de carne y hueso.

Es cierto que se echan en falta más novedades y un mayor nivel de dificultad (en especial en los puzles), pero *Rise of the Tomb Raider* cuenta con motivos de sobra para ser una de las mayores aventuras de 2015, y un título imprescindible para los usuarios de Xbox One y Xbox 360. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La exploración** y la sensación de estar descubriendo lo desconocido es sencillamente magnífica.

■ **Los escenarios** son maravillosos y es inevitable pararse a admirarlos.

Lo peor

■ **Innova muy poco** respecto al anterior, y muchas situaciones son calcadas.

■ **El instinto de supervivencia** facilita demasiado los puzles y las tumbas opcionales.

Alternativas

• **Tomb Raider.** Nada mejor que empezar por el "reboot" para entender cómo ha evolucionado esta entrega... Y la propia Lara.

• **Far Cry 4.** Aunque está más enfocado a los tiros, también encontraréis una buena dosis de exploración y caza.

■ **GRÁFICOS** Paisajes hermosos y muy detallados y una Lara que parece que va a cobrar vida en cualquier momento. **93**

■ **SONIDO** El tema épico de la BSO vuelve a hace acto de presencia, pero los sonidos ambientales se llevan la palma. **89**

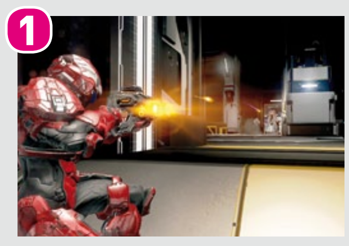
■ **DURACIÓN** Dentro del género es uno de los juegos más largos, sobre todo si queréis conseguir todas las reliquias. **90**

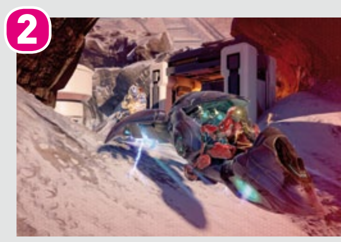
■ **DIVERSIÓN** Si os gustó el primero, este os encantará. Y a poco que os gusten las aventuras, lo pasaréis pipa explorando. **88**

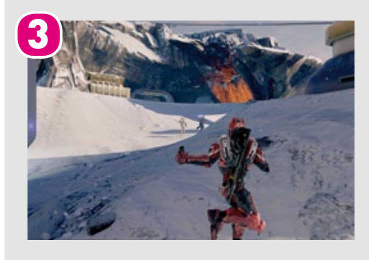
PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

Lara se conserva en mejor forma que nunca y nos regala una secuela que es, a todos los niveles, superior a su antecesor. Ha cambiado muy poco y se echa en falta algo más de dificultad, pero en lo que a aventuras se refiere, sigue siendo la reina.







ENTRANDO EN ZONA DE GUERRA

Es el modo más innovador del multijugador de *Halo 5*. Mezcla combates, captura de territorios, vehículos y hasta cromos:

1. ENEMIGOS DE LA IA. Al empezar la partida tenemos que acabar con un grupo de enemigos controlados por la IA, como si fuera el modo campaña. Además, a lo largo de partida también aparecen objetivos clave, como generales, que debemos aniquilar antes de capturar una zona.

2. HACIENDO USO DE LOS SUMINISTROS. A medida que nuestro equipo va cumpliendo objetivos aumenta el nivel de las armas y equipo que podemos escoger antes de la siguiente reaparición, como un ghost, por ejemplo.

3. CAPTURANDO TERRITORIOS. Aunque nos van salpicando con objetivos a lo largo de la batalla, la mayoría de ellos, y los más importantes, nos exigen controlar determinadas zonas del mapa rival.

Spartan

Las opciones de personalización son bestiales, con cientos de piezas para cambiar el aspecto.





HALO SE ESTRENA EN XBOX ONE con una aventura épica que brilla con luz propia durante los multitudinarios combates online.

Análisis global con multijugador

HALO 5 GUARDIANS

Los guardianes de la Galaxia se sacuden el polvo del notable modo campaña y se embarcan en una sobresaliente batalla multijugador.

LA ESTRELLA DE TODO HALO ES EL MULTIJUGADOR online. En el número anterior no pudimos probarlo, así que ahora os ofrecemos la valoración definitiva.

Hay dos modos principales: Arena y Zona de Guerra. Arena nos enfrenta en batallas 4 vs 4 por equipos con una lista de juego en la que el tipo de partida cambia en cada nuevo duelo. Está el clásico asesino (eliminar a nuestros rivales), captura la bandera o la nueva versión del rey de la colina, en la que debemos capturar varias zonas al mismo tiempo (de las 3 disponibles) para sumar más puntos que nuestros rivales.

En zona de guerra, la gran novedad de esta entrega, nos enfrentamos en multitudinarias batallas 12 contra 12 con varios objetivos. Nos puede tocar atacar o defender pero, básicamente, las partidas consisten en capturar o defender distintas bases para alzarnos con la victoria. Quizás lo más llamativo sea el sistema de suministros y aumentos. Al completar partidas, obtener medallas, subir de nivel, etc. nos recompensan con sobres cargados con premios para usar en las batallas, como recibir más experiencia o armas con las que equiparnos.

SEGÚN NUESTRO EQUIPO CUMPLE OBJETIVOS, subirá el nivel de los objetos que podemos usar, lo que nos permite equiparnos con lanzacohetes, espadas, escopetas u otras armas o equipo para afrontar nuestro siguiente tiroteo. Este sistema de suministros no solo es adictivo, sino que



Gaizka "Dshot" Carballo, el mejor jugador de Halo en España, nos da 11 CONSEJOS PARA TRIUNFAR



1 Evita jugar solo

Muchas veces es difícil encontrar compañeros de vicio, pero en *Halo* jugar solo nunca ha sido ni será la mejor opción. Los combates 1vs1 duran algo más que en la mayoría de los shooters y si te toca contra un equipo de amigos en el equipo contrario, ten por seguro que nunca te dejarán terminar la faena.

2 Power weapons

Cada mapa tiene sus armas poderosas, así que tu primera tarea al empezar una partida es buscar y luchar por esas armas y powerups que nos pueden dar unas kills extra. Una vez conseguidas, ya sea por el equipo contrario o por el tuyo, quédate con el tiempo de recogida, ya que las próximas reaparecerán entre 2 y 3 minutos después. También, tal y como está el juego ahora mismo, ve a por el sobreescudo siempre. Es muy importante tener el control de esto, sale cada 2 minutos.

3 Ten paciencia

Jugar bien a *Halo* requiere constancia y mucho trabajo, no es un juego que puedas llegar a dominar en una tarde. Sobre todo, céntrate en disparar bien con las armas de precisión: Pistola, BR, Sniper... y ya verás como, sin darte cuenta, estarás dando Headshots y enlazando multikills en cada partida..

4 La pistola, nuestra gran aliada

343 ha pensado en todos y nos ha brindado una de las armas más competitivas y equilibradas de la saga. Utilízala mucho e intenta ser cada día mejor con ella. Con el tiempo lo agradecerás, porque es buena tanto a cortas, medias e incluso a largas distancias. Eso sí, no dudes ni un segundo en cambiarla por un BR, Carabina o DMR. En la mayoría de situaciones es inferior a estas 3 armas.

5 Utiliza posiciones elevadas

Algo que todo jugador veterano sabe. Consigues mejor visión del mapa, tendrás mucha más facilidad para dar headshots, tirar granadas efectivas o, por ejemplo, matar con el rocket. Corretear por las partes más bajas casi nunca es la mejor opción. Acuérdate siempre.

6 Controla el respawn

Esto es una tarea algo complicada al principio, pero totalmente necesario para tener el control del mapa. Utiliza mucho el botón "ver" (antes "back" en 360) para ver cuántos muertos del otro equipo hay en ese momento. Así sabrás cuándo atacar, cuándo defender o por dónde te pueden venir. Si se da la situación de los 4 muertos en el equipo contrario, es el momento de colocarte bien en el mapa para no dejarles respirar. Les encerrarás y no tendrán opción de luchar por las power weapons. Te será mucho mas fácil de aprender en las partidas por objetivos.

7 El daño es muy importante

Si la partida y el marcador no lo requiere, no campees. *Halo* es un juego de equipo con sistema de escudos, así que intenta estar lo mas activo posible para hacer el mayor daño posible. Dispara a todo lo que se mueva. Si no te haces tú, las kills, ya se encargarán tus compañeros.

8 Evita el cuerpo a cuerpo

Halo es un shooter, no un juego de boxeo. En mis años como jugador enseguida te das cuenta de quiénes son los jugadores noveles: esos que siempre van con el sprint activado hasta llegar al enemigo para golpearle con el melee o con la carga de hombro. Evita esto y dispara. Es mucho más importante que te centres en disparar bien y utilizar bien las armas. El cuerpo a cuerpo tiene que ser algo que no puedes evitar o para utilizarlo en una kill inteligente, como un asesinato.

9 No persigas

Un gran fallo que incluso yo cometo a veces. Intenta no perseguir, a no ser que lo veas muy claro; por regla general siempre saldrás perjudicado. Cada zona del mapa tiene un nombre; es mejor disparar, comunicar el callout a tus compañeros y que ellos se encarguen de finalizar el trabajo.

10 Strafe

Importantísimo que en el cara a cara no dispares con el mando hacia adelante, como si fueras un terminator. Lo mas probable es que pierdas la batalla. Aparte de disparar, intenta que al enemigo no le sea fácil acertar los disparos. Muchas veces es más efectivo moverte de derecha a izquierda o agacharte un poco que saltar. Si saltas, te aconsejo una cosa, ponerte el botón para agacharse en el stick izquierdo para hacer una técnica que en la jerga del *Halo* competitivo se llama "Hopping". Consiste en saltar y apretar repetidas veces el stick izquierdo para que tu muñeco se encoja en el aire. Es muy efectivo, da una sensación como de temblor y despista mucho al rival.

11 Comunicación

Lo mas importante de *Halo*. Ya puedes ser el jugador con mas habilidad del mundo, que si tienes un equipo solido enfrente no podrás hacer absolutamente nada. Comunícate en todo momento con tus compañeros, di todo, dónde esta, qué arma lleva, cuánto escudo tiene, si está a un tiro. Todo dicho con intensidad y con decisión. Céntrate en esto tanto como en disparar bien y verás que con el tiempo disfrutarás mucho más del juego y tus compañeros te lo agradecerán.

también hace que las batallas sean aún más impredecibles.

Entre los puntos flacos del online tenemos lugares de "respawn" muy mal situados, objetivos muy repetitivos, la ausencia de juego a pantalla partida o de repetición que muestre cómo hemos caído. Eso sí, Zona de Guerra está cargado de buenas ideas y resulta tremendamente adictivo. La oferta de contenido es abrumadora, con 21 mapas, miles de variantes para las armas y 175 armaduras distintas. Y eso sin contar con el modo Forja (el editor de mapas) que llegará en diciembre. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El modo Zona de Guerra** y el sistema de cromos enganchan lo suyo.
- **La jugabilidad y el control** siguen siendo excepcionales. Solo *Destiny*, por algo será, lo iguala.

Lo peor

- **La IA de los aliados** y la ausencia de habilidades arruinan la campaña.
- **Un multijugador sin pantalla partida** es algo que no podemos perdonar. Era una seña de la saga.

Alternativas

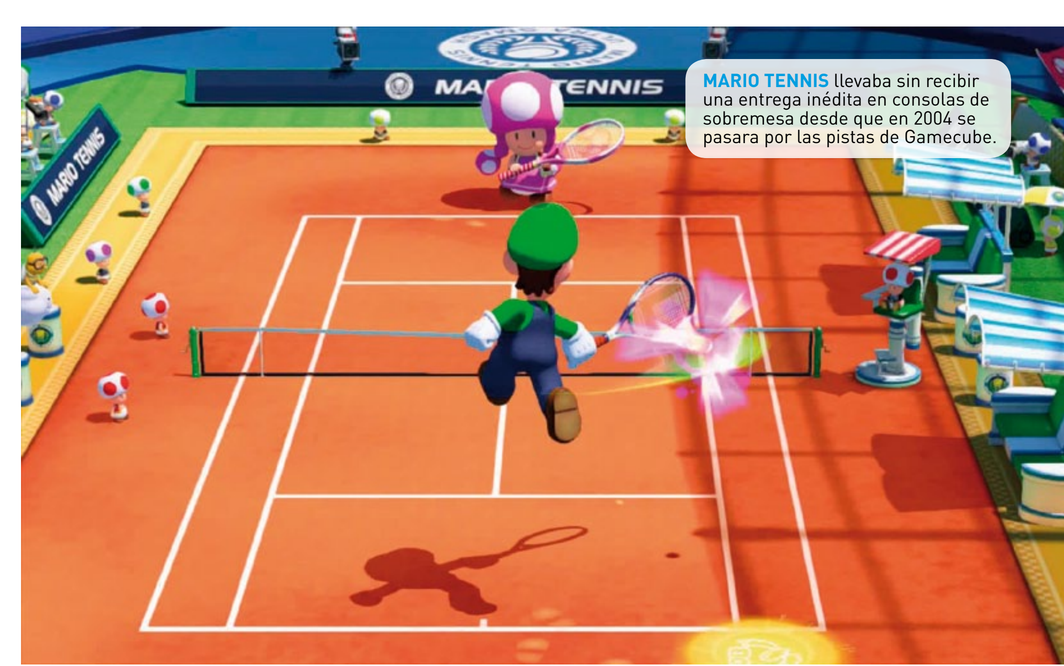
- **Titanfall** está orientado solo al online pero Halo 5 toma prestadas algunas habilidades de parkour.
- **Halo: The Master Chief Collection** es el origen de esta entrega y una oportunidad perfecta para repasar la historia de la saga.

GRÁFICOS No son la bomba y algunas texturas están anticuadas pero la estabilidad de frames lo compensa.	88
SONIDO Banda sonora épica en la línea de anteriores entregas y voces en castellano bastante mejorables.	90
DURACIÓN Unas 10 horas para completar la campaña y unos cientos más jugando a su completo modo multijugador.	94
DIVERSIÓN La campaña es aceptable pero el online, sobre todo Zona de Guerra, es tremendamente adictivo.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Ha perdido elementos como la pantalla partida y no es ninguna revolución en la saga pero la oferta de contenido, el equilibrio casi perfecto del arsenal y el modo Zona de Guerra pueden tenernos enganchados durante meses.





MARIO TENNIS llevaba sin recibir una entrega inédita en consolas de sobremesa desde que en 2004 se pasara por las pistas de Gamecube.

Mero aspirante al top 10 de la ATP

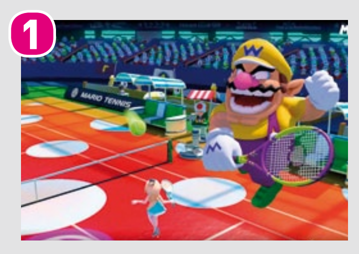
MARIO TENNIS ULTRA SMASH

Camelot recupera su saga tenística con el mismo estilo que usó en 3DS, aunque los modos de juego son un revés que ha dado en la red.

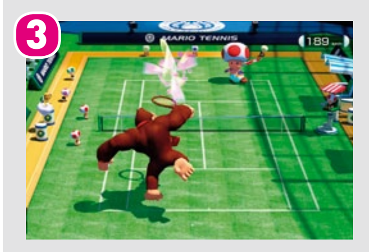
LA TEMPORADA TENÍSTICA ha tocado ya a su fin, pero Nintendo ha querido alargarla con una entrega para Wii U de *Mario Tennis*, una saga que llevaba tiempo alejada de las consolas de sobremesa (Gamecube recibió una entrega en 2004, que luego sería adaptada, sin grandes novedades, a Wii). Sin embargo, pese al tiempo transcurrido, el juego resulta muy familiar, pues no en vano para este regreso a las canchas Camelot se ha inspirado claramente en *Mario Tennis Open*, el título lanzado en 3DS a mediados de 2012.

El control es muy arcade, por lo que resulta muy accesible desde el primer set. El plantel de dieciséis personajes contribuye a dar profundidad, pues cada uno tiene un punto fuerte que hay que tener en cuenta, tanto para manejarlo como para enfrentarse a él. En particular, conviene destacar la habilidad de Boo, que puede teletransportarse para salvar bolas que, a priori, parecen perdidas. Las ventajas de los demás son más estándar: más fuerza, más velocidad, mayor defensa... La novedad de los megachampiñones da un toque estratégico a los partidos, mientras que los golpes afortunados hacen que cada punto se pueda volver imprevisible.

EN LO JUGABLE, *Mario Tennis: Ultra Smash*, si bien no innova casi nada respecto a la entrega de 3DS, es muy competente. Sin embargo, llama mucho la atención la pírrica cantidad de modos de juego. Aparte de amistosos (con megachampiñones o sin ellos), no encontramos más que megapeloteos y duelos en serie. No hay ni







RAQUETAZOS MUY FAMILIARES

El control del juego es casi idéntico al de *Mario Tennis Open*, la entrega aparecida en 3DS en 2012, aunque se ha añadido alguna novedad:

1. GOLPES BÁSICOS. Se pueden hacer golpes sencillos, liftados y cortados, además de globos y dejadas. Para dar más potencia, hay que mantener el botón pulsado, a lo que se añade la posibilidad de golpear en pleno salto.

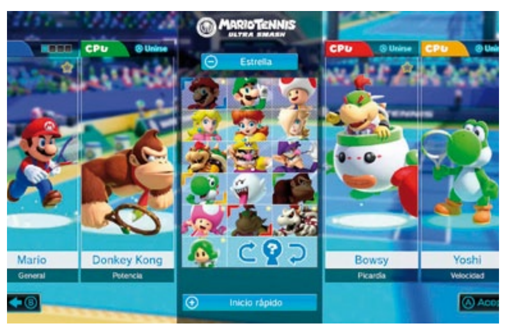
2. GOLPES AFORTUNADOS. En la pista van apareciendo diversos iconos que permiten hacer golpes especiales si nos situamos sobre ellos: de fuego, con efecto curvo, con parábola vertical, con frenado instantáneo y mates. Todos estaban ya en el juego de 3DS.

3. MEGACHAMPIÑONES. Son la mayor innovación del juego y aumentan el tamaño del tenista, lo que se traduce en una mayor pegada y, como es lógico, en mayor capacidad para tapar espacios y que la bola no nos supere. Es importante usarlos en el momento justo.

Mario

El fontanero italiano es uno de los personajes más equilibrados. Otros destacan en aspectos como potencia, velocidad, técnica, defensa o picardía.





HAY DIECISÉIS PERSONAJES: a los de siempre, se han añadido dos debutantes como Toadette y Princesa Hada.



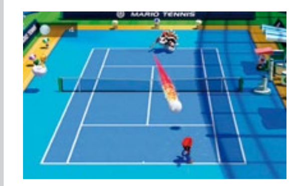
VISUALMENTE, el juego no es muy ambicioso, algo que se observa en el hecho de que el estadio es siempre el mismo.

Un repertorio algo escueto

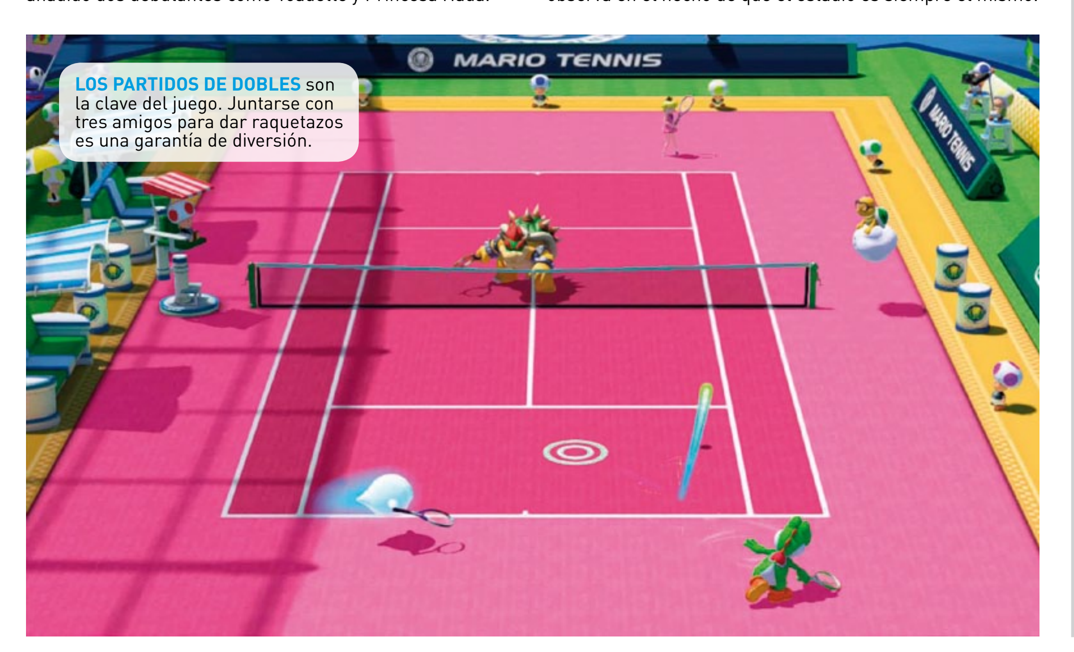
El punto fuerte de *Mario Tennis* ha sido siempre su multijugador, y esta entrega no decepciona, con opción tanto local como online. Sin embargo, la oferta de modos deja que desear, pues han desaparecido los torneos y los minijuegos que había en 3DS. No hay mucho más que amistosos:



DUELOS EN SERIE. Aunque es el modo estrella, es un mero "survival" en el que hay que acumular el mayor número posible de victorias seguidas.



MEGAPELOTEO. El objetivo es acumular intercambios con una pelota que empieza siendo muy grande y pesada y que se va volviendo más pequeña y veloz.



LOS PARTIDOS DE DOBLES son la clave del juego. Juntarse con tres amigos para dar raquetazos es una garantía de diversión.

HAY NUEVE PISTAS, cuya superficie afecta notablemente al bote y a la velocidad de la bola. Además de las típicas de cemento, moqueta, hierba o tierra batida, las hay de arena, hielo o champiñones. Hay una especial en la que la bola varía su dirección al botar y otra que cambia aleatoriamente.





rastro de torneos o minijuegos, lo cual resulta extraño, pues el género lo pide a gritos y, para más inri, el juego de 3DS sí que los tenía. Esa sensación se mitiga un poco gracias al multijugador, tanto local como online. En otras palabras, si vais a sacarle partido al multi, el juego merece mucho la pena, pero, si vais a jugar en solitario, pensáoslo detenidamente, porque hay muy poco donde elegir.

En lo técnico, el juego es correcto, pero está algo desaprovechado. Nos habría gustado ver pistas inspiradas en juegos de Mario, Donkey Kong, Yoshi... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El multijugador** es la razón de ser del título. No hay nada como jugar con amigos.
- **Los partidos** presentan alternativas, gracias a los golpes afortunados y al modo en que afecta cada superficie.

Lo peor

- **Los modos de juego** son escasísimos. Se echa en falta que haya torneos y minijuegos, algo que sí estaba en 3DS.
- **Le falta "ambiente",** por ejemplo, en forma de pistas ambientadas en otros juegos.

Alternativas

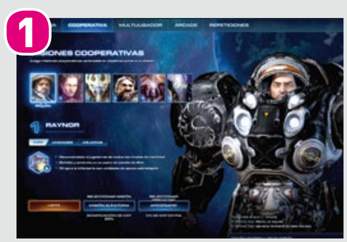
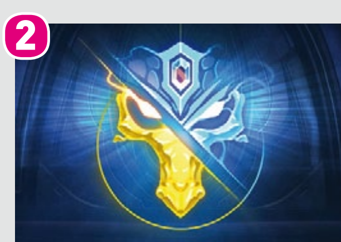
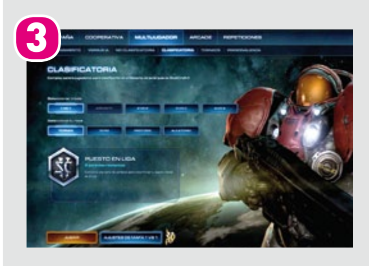
- **Mario Kart 8** es el rey del multijugador en Wii U, merced a su jugabilidad y a su gran oferta de contenidos.
- **Splatoon,** una vez lanzadas todas sus actualizaciones, es imperdible.
- **Wii Sports Club** incluye varios deportes.

GRÁFICOS Los personajes lucen muy consistentes, pero se echan en falta estadios con ambientaciones "de Mario".	70
SONIDO Hay un comentarista que canta los puntos y gritos de los personajes, pero ni eso ni la música logran cautivar.	70
DURACIÓN El multijugador resulta imponderable, pero la cantidad de modos es muy pobre, sin torneos ni minijuegos.	60
DIVERSIÓN El control responde muy bien, con los golpes afortunados, pero innova poco respecto a la entrega de 3DS.	85

PUNTUACIÓN FINAL 70

Valoración

Camelot ha usado prácticamente la misma fórmula de la entrega de 3DS y el multijugador es una garantía, como de costumbre, pero la nula cantidad de modos de juego, sin presencia de minijuegos ni torneos, hace que el conjunto pierda muchos enteros.

MODOS MULTIJUGADOR

Uno de los grandes atractivos de *StarCraft II Legacy of the Void* es su nuevo modo de juego cooperativo. También destacan las partidas uno contra uno.

1. PARTIDAS COOPERATIVAS. Nos proponen la posibilidad de resolver misiones junto con un amigo, comandando cada uno de nosotros un ejército distinto.

2. MODO ARCONTE. Nos permite controlar una base junto con otro de nuestros amigos, por lo que la coordinación y la compenetración deben ser la clave para poder salir victoriosos.

3. UNO CONTRA UNO. Tenemos que jugar tres misiones seguidas, sólo espaciadas por cortos descansos, que dirimirán el ganador del enfrentamiento tras más de una hora de encarnizadas batallas.





LISTOS PARA LIBRAR BATALLA En *StarCraft II Legacy Of The Void* los enfrentamientos militares son la única forma de diálogo

El broche final que merecía la saga

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

Toda epopeya tiene su final, y a *StarCraft II* también le ha llegado. Lo hace en su mejor momento y con la mejor de sus expansiones

Protoss

La facción protagonista de esta última entrega. En esta nueva expansión podrían ver al fin la recompensa a su sufrimiento.

UNO DE LOS MÁXIMOS EXPONENTES de la estrategia en tiempo real que hemos conocido en PC en los últimos 20 años nos regala una nueva expansión, que será la última de su segunda parte. Básicamente, se trata de un juego al estilo del originario *Command & Conquer*, ya que su base es crear un ejército en tiempo real a partir de los recursos que iremos encontrando en los distintos planetas y naves de su rico universo. No podemos construir una unidad cualquiera así como así, sino que necesitaremos determinadas materias primas para según qué unidad estemos desarrollando.

Pero esta se trata de la entrega más divertida de las que han conformado este culmen de la estrategia espacial. Todo en ella es enorme y glorioso, y nos transmite la sensación de estar ante un título que marcará a muchos durante varios años. Desde la primera cinemática comprobamos cómo el derroche de Blizzard con la historia que narra no conoce límites.

Uno de los aspectos que más nos ha gustado es que no las misiones no han caído en la monotonía, ya que todas tienen un desarrollo bastante abierto que permite resolverlas de diferentes formas, por lo que no nos notamos tan encorsetados como con otros juegos.

SU FACTURA TÉCNICA ES CASI PERFECTA, comenzando por las espectaculares cinemáticas, que tienen más calidad que nunca, tanto a nivel visual como sonoro. Los gráficos han mejorado mucho, y aunque conservan la esencia de las entregas anteriores, se trata de una ocasión de oro para disfrutar de algunas antiguas unidades y es-





ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL. No existen turnos ni hay tiempo para pensar. Tenemos que reaccionar muy rápido.

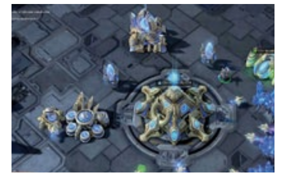


PERSPECTIVA ISOMÉTRICA. Es una de las señas de identidad de la saga. Sigue ofreciendo un desarrollo clásico.

CENTENARES DE UNIDADES EN PANTALLA Debemos acostumbrarnos a manejar todas ellas con mucha sangre fría

Vespeno, ese objeto de deseo

En *StarCraft* todo gira en torno a este preciado recurso, que nos permite fabricar todo tipo de unidades y mejoras en nuestras bases. La lucha por obtener los mejores yacimientos es uno de los principales ingredientes de este juego, y una de sus grandes virtudes.



DEBES PROTEGER TU BASE. Sin una defensa férrea de nuestra base es imposible seguir avanzando y obtener las unidades militares necesarias para conseguir la victoria.



LA BUENA GESTIÓN ES VITAL. *StarCraft* requiere, además de dotes militares, una buena gestión de los recursos para expandir nuestra facción.

LA ACCIÓN ES TREPIDANTE desde la primera misión. Los primeros compases de *StarCraft II Legacy of the Void* son frenéticos, y nos meten de lleno en la acción. Es hora de luchar desde el principio. La gestión de los recursos llegará después y pausará el ritmo del juego.





cenarios como si hubieran sufrido una remasterización de calidad. Técnicamente es un juego prácticamente perfecto, y aquí es donde una vez más Blizzard demuestra todo su poder.

Las mejoras en el multijugador, con las nuevas misiones cooperativas, y el plus de velocidad que han introducido en el desarrollo, nos anticipa que en el futuro este será uno de los juegos favoritos para los amantes de los eSports.

Con tantas virtudes, *StarCraft II Legacy of the Void* nos deja con la sensación agridulce de que se va en su mejor momento. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La historia.** *Legacy Of The Void* supone un soberbio final a la trama, y sin fisuras.
- **Divertido** es la palabra que mejor define a este juego. Diversión pura, gran equilibrio estratégico y de gestión.

Lo peor

- **A veces es repetitivo.** Sólo en momentos puntuales puede llegar a darnos la sensación de monotonía.
- **Hay objetivos facilones** que lastran la experiencia, aunque se puede sobrellevar.

Alternativas

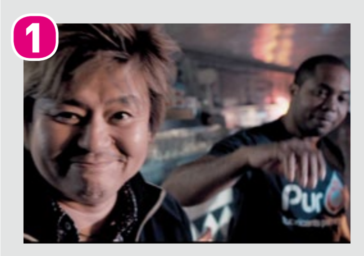
- **GREY GOO.** Uno de los mejores juegos de estrategia galáctica en tiempo real del año, muy recomendable.
- **COMMAND & CONQUER.** El primer gran RTS sigue siendo una gran alternativa en cualquiera de sus entregas.

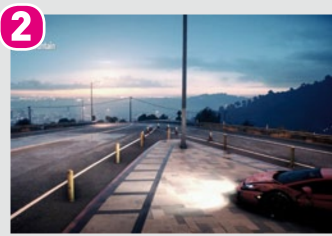
GRÁFICOS Brillan a un gran nivel. Podemos ver antiguas unidades con un aspecto nuevo y renovado	92
SONIDO Banda sonora épica y de gran calidad, orquesta, coros y, para rematar la faena, un gran doblaje	96
DURACIÓN Suficiente. Los modos multijugador consiguen que se alargue tanto como nosotros queramos	94
DIVERSIÓN Absoluta, es la gran virtud de esta última entrega. Sin duda el aspecto que mejor define a este juego.	98

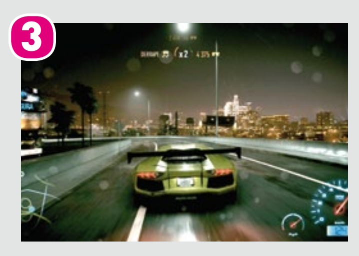
PUNTUACIÓN FINAL 95

Valoración

Soberbio broche final a *StarCraft II*. Blizzard ha mejorado mucho la experiencia multijugador, que probablemente sea el futuro que le han preparado a la saga a través de los eSports. Un juego espectacular e imprescindible. Una obra maestra.







REPUTACIÓN EN PLENA NOCHE

Need for Speed nos pone en la piel de un corredor anónimo recién llegado a la ciudad de Ventura Bay, donde conoce a una banda que lo introduce en el mundillo:

1. IMAGEN REAL. Entre carrera y carrera, hay escenas de vídeo que han sido grabadas con actores reales. La historia es muy floja, pero el recurso de integrar nuestro coche en ellas, de forma digitalizada, está muy logrado.

2. MUNDO ABIERTO. Ventura Bay se divide en seis distritos por los que podemos circular libremente, sin tiempos de carga entre unos y otros. Ghost Games se ha inspirado en la ciudad de Los Ángeles para diseñarla.

3. ONLINE. Se exige estar conectado a internet para poder jugar. Al ser un mundo interconectado, podemos toparnos con otros usuarios en nuestro mundo y correr en equipo con ellos. No se puede pausar la partida.





TRAS UN AÑO SABÁTICO, *NFS* vuelve con un cóctel que recupera ideas de las mejores entregas: tuneo, conducción nocturna, un mundo abierto...

Se necesita más que velocidad

NEED FOR SPEED

El arcade de conducción más famoso vuelve al asfalto con una propuesta notable, pero no exenta de algún derrape.

DOS AÑOS DESPUÉS DE RIVALS, *Need for Speed* vuelve por sus fueros con un reseteo que conjuga algunas de las mejores ideas que ha tenido la saga en su historia: tuneo, carreras nocturnas, un mundo abierto, interacción social... Este último concepto se ha llevado al extremo, de modo que es obligatorio conectarse a internet para jugar (aunque no hace falta tener PS Plus o Xbox Live Gold). Todo el juego está estructurado en torno a un modo Historia que consta de 79 eventos, en los que podemos participar en compañía de otros jugadores o bien en solitario. Fuera de eso, no hay modos competitivos al uso, aunque sí tablas de clasificación asociadas a cada evento, para que nos piquemos por mejorar nuestros récords. La lástima es que el sistema Autolog ya no incluye radares de velocidad ni longitudes de salto, lo cual es un paso atrás.

➔COMO ARCADE DE COCHES, *NFS* lo juega todo a la espectacularidad. Hay eventos de velocidad, de derrape, de huir de la policía, de lucir tuneo y de correr en equipo, lo que aporta cierta variedad. El control responde más o menos bien, aunque tiene algunos puntos negros, como ciertos "bloqueos" de unas décimas de segundo al salir de los derrapes, lo cual nos puede jugar una mala pasada. Sin embargo, la mayor tara del juego es su falseada IA. Es imposible separarse de los rivales, aunque lleven un coche menos potente, por lo que muchas carreras, especialmente las más avanzadas, se deciden a menudo por pura aleatoriedad...

Cochazos

El garaje de *Need for Speed* consta de 53 vehículos. La cifra es bastante reducida, pero están presentes marcas como Porsche, Lamborghini, Ferrari, McLaren, Mercedes o BMW.







LA POLICÍA hace acto de presencia a menudo. Si nos caza, tocará pagar una multa y Matías Prats no nos insistirá más.



HAY CINCO CÁMARAS: tres exteriores, una ciega y otra sobre el capó. Se echa en falta que haya una en el volante.



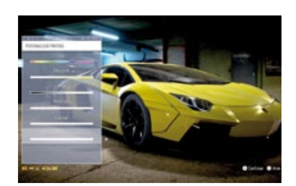
EL CONTROL se puede configurar ampliamente para que se priorice el agarre o el derrape. No hay compatibilidad con volantes...

Imprime tu sello a los coches

El tuneo es una parte esencial de este *Need for Speed*. Además de mejorar el rendimiento comprando piezas, podemos personalizar el coche de múltiples maneras, muy en la línea de los legendarios *Underground* (sólo se echan en falta las luces de neón para los bajos del coche).



ESTÉTICA. Podemos cambiar infinidad de piezas: alerón, capó, parachoques, neumáticos, llantas, faldones, retrovisores, guardabarros...



PINTURA. Hay un editor que permite cambiar el color de la carrocería y que ofrece diversos vinilos para que dibujemos nuestros propios diseños.

EL MOTOR FROSTBITE ofrece un rendimiento visual muy consistente. El hecho de que el juego transcurra sólo de noche hace que la iluminación y los reflejos brillen con luz propia, en buena medida gracias a que llueve de vez en cuando, lo que propicia que el asfalto esté siempre mojado.





En lo técnico, Ghost Games ha hecho un trabajo irreprochable, con un espectáculo que conjuga una ambientación nocturna con miles de reflejos: del entorno, de los faros, de las sirenas de la policía, del asfalto mojado... Eso sí, la ciudad se siente un poco vacía en cuanto a cantidad de tráfico. Estamos ante un juego de contrastes: hay elementos que funcionan muy bien, como el tuneo o las escenas de vídeo real que se han usado, pero también hay dejadez, observable en el retroceso del sistema Autolog o en la IA, algo que debe ser vital en un título de coches. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La iluminación** es brutal, gracias a la combinación de noche, lluvia y reflejos.
- **El tuneo** permite modificar ampliamente la estética del coche, como en los *NFS Underground*.

Lo peor

- **La IA** es tan tramposa que puede frustrar. Qué conduzcas bien es casi intrascendente.
- **Exige internet** sin necesidad, ya que se puede jugar en solitario y ni siquiera hay modos competitivos...

Alternativas

- **Forza Horizon 2** es el mejor juego de conducción en mundo abierto que existe.
- **Project CARS,** si lo que se quiere es un simulador, es imprescindible.
- **Need for Speed Rivals** es mucho más completo que este reseteo.

- **GRÁFICOS** El motor Frostbite 3 propicia una magnífica mezcla de noche y reflejos. Falta que haya cámara interior. **87**
- **SONIDO** El sonido de los motores está muy diferenciado y la banda sonora cuenta con 61 temas de electrónica. **80**
- **DURACIÓN** La historia se completa en 15-16 horas, pero no hay modos competitivos online propiamente dichos. **80**
- **DIVERSIÓN** El control responde más o menos bien, pero la IA es tan tramposa que puede llegar a desquiciar. **70**

PUNTUACIÓN FINAL 77

Valoración

Ghost Games ha combinado con acierto un mundo abierto e interconectado con las carreras nocturnas y el tuneo del pasado, pero opciones como el Autolog han perdido fuerza y la IA es tan tramposa y falsa que desespera.




Por Clara Castaño

18 ■ Aventura ■ Telltale Games ■ I jugadores ■ Castellano ■ 29,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



CABEZAS CUADRADAS AL PODER Jesse, Alex, Olivia y el cerdo Reuben quieren ganar un concurso de construcciones de Endercon.



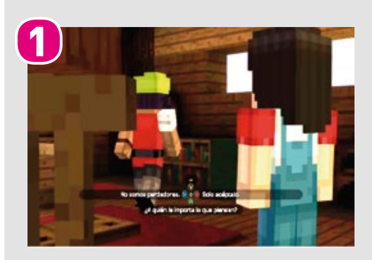


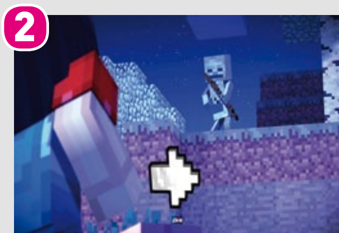
HUELE A MINECRAFT Está lleno de guiños a la franquicia de Markus «Notch» Persson tanto en el aspecto visual y sonoro, como en ciertas mecánicas.

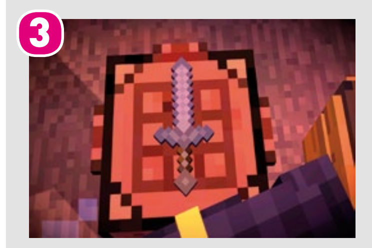
El universo de Mojang se vuelve aventura

MINECRAFT STORY MODE

La Orden de la Piedra nos necesita y no faltarán zombis, creepers, enderman y arañas con los que combatir.

1


2


3


TELLTALE + MOJANG

Con un enfoque de película de aventuras de los ochenta, como Los Goonies o Cuenta Conmigo, *Minecraft Story Mode* se aleja de la profundidad narrativa que nos tenía acostumbrados Telltale Games en sus anteriores juegos, para acercarse al público potencial de Minecraft: niños y adolescentes.

1. CONVERSACIONES Y DECISIONES Como nos tiene acostumbrados Telltale Games, la aventura está plagada de conversaciones en las que tendremos que decidir qué camino seguir. La historia tarda demasiado en arrancar.

2. QTE PARA LA ACCIÓN Durante todo nuestro viaje nos encontramos con multitud de Quick Time Events en los que tenemos que reaccionar rápido y con puntería para no fallar en nuestro intento de vencer a los enderman.

3. MOMENTOS DE ARTESANÍA En algunos momentos tendremos que crear nuestras propias armas y objetos haciendo uso del libro de recetas típico de *Minecraft*.

■ **TELLTALE GAMES Y MOJANG** se unen en un curioso experimento llamado *Minecraft: Story Mode*, una aventura en la que los creadores de *The Wolf Among Us* y *The Walking Dead* se han basado en el universo de los cabezas cuadrados para dotarles de una historia lineal y llena de conversaciones, que se aleja de la libertad que caracteriza al juego de Mojang.

La aventura es puro Telltale Games: importancia de la narrativa y las decisiones de los jugadores, aunque en esta ocasión con menos repercusión. Todo ello, salpicado con multitud de QTE que nos han supuesto poco reto.

→**LO MEJOR ES LA CUIDADA AMBIENTACIÓN** para que todo se parezca al juego original. El aspecto visual y sonoro están tratados con el máximo respeto hacia el juego de Mojang. La música, los bloques, las mecánicas de crafteo y construcción, algunos usos de la cámara durante la aventura y el menú de guardado, nos recuerdan a Minecraft. Además, a lo largo de la aventura, nos encontramos con multitud de criaturas conocidas como los zombis, arañas, creeper...

Otro aspecto positivo es que llega con textos y subtítulos en español desde el primer episodio. Por contra, la historia no termina de cuajar, pues resulta demasiado simple, los momentos de humor son escasos y el mayor conflicto es demasiado infantil. Una aventura demasiado conservadora y que no innova. Su intención es aprovechar el éxito de *Minecraft* y las aventuras de Telltale Games. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	60
■ DIVERSIÓN	70

Valoración *Minecraft: Story Mode* es una colorida aventura, con algunos toques divertidos, que traslada hasta el máximo detalle del universo de Minecraft.

PUNTUACIÓN FINAL 68

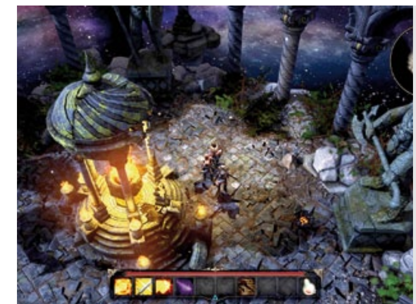
Versión analizada **PS4** / Por Daniel Acal



■ Rol ■ Focus Home Interactive/Badland Games ■ 1-2 jugadores
■ Castellano (sólo textos) ■ 54,99 € ■ Ya disponible

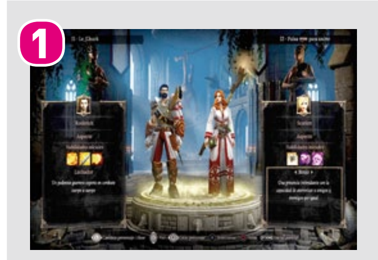


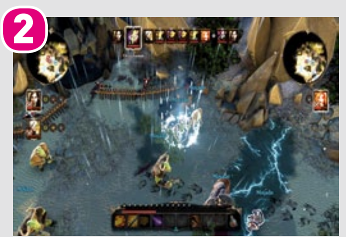
DIVINITY: ORIGINAL SIN es un RPG por turnos que salió en PC en 2014 y que ahora llega a PS4 y One con mejoras como textos en castellano.

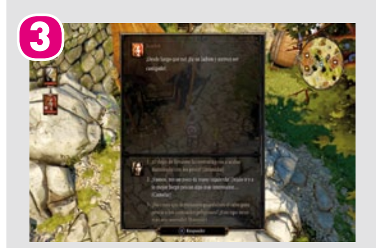




COOPERATIVO. Podemos compartir la aventura con otro amigo tanto online como a pantalla partida. De este modo, el tema de las discusiones cobra más sentido.







UN JUEGO DE ROL CON MAYÚSCULAS

Divinity Original Sin mezcla con acierto planteamientos clásicos con ideas frescas que hacen de él un RPG muy especial y que además podemos compartir con un amigo.

1. DOS MEJOR QUE UNO. *Divinity* no tiene uno sino dos protagonistas. (podemos alternar su control). Hay que definir su sexo, su aspecto, su clase (mago de batalla, inquisidor...), sus personalidad (golfo, lunático...).

2. COMBATES POR TURNOS. En cada turno cada personaje tiene unos puntos de acción (PA) y cada acción (moverse, atacar, hechizos...) tiene un coste de PA asignado. Hay que pensar bien antes de actuar y el escenario del combate también puede ser determinante.

3. DECISIONES Y DISCUSIONES. Habrá que tomar decisiones "morales" que nos llevarán por unos derroteros u otros. Pero ojo, en función de su personalidad, si el otro "protagonista" no está de acuerdo con lo que decidamos, saldaremos la discusión con varias rondas de "piedra, papel o tijera".

Es el turno de un RPG divino

DIVINITY ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION

Uno de los mejores juegos de rol del año pasado llega a PS4 y Xbox One con mejoras que lo hacen todavía más irresistible. ¿Listos para empuñar la espada y el báculo de hechizos?

■ LOS BELGAS DE LARIAN STUDIOS lanzaron para PC en febrero de 2014 *Divinity: Original Sin*, un excelente RPG que llega también a PS4 y Xbox One en una edición "expandida" y con mejoras (si tienes el original de PC podrás actualizar a esta *Enhanced Edition* de forma gratuita, aunque no te valdrán las partidas guardadas).

Divinity: Original Sin Enhanced Edition nos sumerge en un mundo de espada y brujería bastante tópico, aunque con un desarrollo muy divertido que encantará a los "roleros". Tras crear a nuestra dupla de héroes eligiendo entre 12 clases distintas (podremos alternar su control, incorporar nuevos aliados y despedirlos...), nos embarcaremos en una épica aventura cuya duración supera las 40-50 horas.

→ LA TOMA DE DECISIONES, la libertad que concede para resolver distintas situaciones (sigilo, diplomacia...) y sobre todo, el enfoque de sus combates logran que su desarrollo sea toda una delicia. De hecho, los combates, por turnos y con un gran componente estratégico, son de lo mejorcito que hemos visto en el género últimamente. Y su apartado gráfico cumple con creces, exhibiendo la típica vista isométrica pero con un "zoom" que permite acercar la acción mucho más que en otros RPG del estilo.

Además, esta *Enhanced Edition* incluye importantes añadidos como nuevo contenido, textos en castellano y cooperativo a pantalla partida (que se suma al online). Si te gusta el rol "occidental", no deberías dejarlo escapar... HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	86
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	92
■ DIVERSIÓN	90

Valoración Un RPG de corte clásico aunque con ideas frescas y unos combates repletos de posibilidades. Además, con textos en castellano y cooperativo local y online.

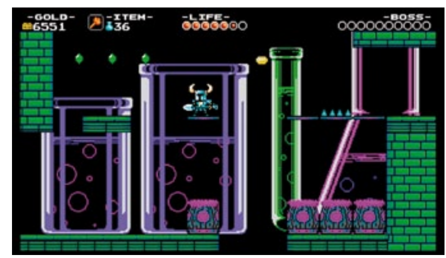
PUNTUACIÓN FINAL 90

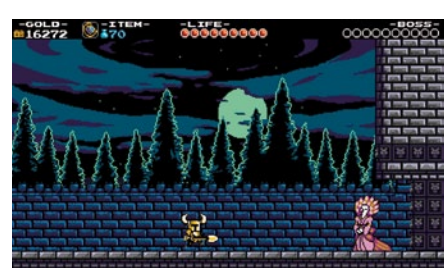
OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.









PS4-Wii U-PC-3DS | SHOVEL KNIGHT

LA ESPERADA EDICIÓN FÍSICA de este nuevo clásico ya está en las tiendas, incluyendo su DLC (una campaña nueva para el caballero Plaga), 3 jefes manejables y más extras. Un ameno "Metroidvania" 2D que nos conquistó hace un año y que ahora repite gracias a su estilo de juego y planteamiento gráfico, que bebe de los mitos de la época de NES. Una aventura que nos pone en el pellejo de un caballero armado con una pala (que usa para golpear, saltar sobre os enemigos o cavar para encontrar ítems, entre otras cosas) para enfrentarnos a un difícil reto: volver a encerrar un mal que ha escapado. Un desafío repleto de saltos ajustados, búsqueda de secretos y acción (combates con jefes incluidos). Llega muy bien traducido al castellano (con mucho humor), con una gran BSO, y unas grandes dosis de diversión (y extras exclusivos en Playstation). No debería faltar en un tu colección.

Valoración Una aventura 2D que bien podría haber salido en tiempos de NES y que hoy sería un clásico. Una maravilla que debes jugar. **90**

Vita | SUPERBEAT XONIC



LOS CREADORES DE DJ MAX vuelven con un nuevo estudio y un nuevo juego musical, que nos permite jugar tanto con la pantalla táctil como usando hasta 8 botones cruceta incluida (podemos elegir si jugamos con 4, 6 u 8, para aumentar dificultad) y los 2 sticks. Una ecléctica selección de 59 temas, organizados en torno a un modo arcade y un modo con desafíos (como lograr un combo de X notas). Añade multitud de desbloqueables y opciones para configurar el juego a tu medida, y el vicio está asegurado.

Valoración Un juego musical que bebe de las raíces orientales del género, exigente, de dificultad creciente... pero satisfactorio. **86**

PS4-One-PS3-360 | BLAZBUE CHRONO. EXT.



LA SEGUNDA REVISIÓN del aclamado juego de lucha 1 vs 1 llega con el plantel más grande de toda la saga (28 luchadores), así como nuevos modos historia y opciones como "My Room" donde podemos modificar el vestuario de los luchadores o equipar una sala, sin olvidar mejoras en el control (más movimientos para algunos personajes, nuevos ajustes de equilibrio...) o salas multijugador para hasta 64 jugadores. Y todo regado con unos bellos gráficos.

Valoración Un técnico, bello y completo juego de lucha, que hará las delicias de los fans más técnicos del género. **88**





PS4-One-PS3-360 | WWE 2K16

VUELVEN LAS BESTIAS DEL RING en un juego de lucha que sabe captar toda la emoción y el sentido del espectáculo de estos combates. *WWE 2K16* presenta algunos cambios en su sistema de control, el "roster" más grande de la historia de la serie (más de 120 luchadores) y un buen elenco de modalidades de juego (como Universo WWE, un renovado modo Carrera, un Showcase que repasa la trayectoria del mítico Stone Cold Steve Austin, online para 4 jugadores...). Armas más que suficientes para contentar a sus fieles, aunque gráficamente no ha evolucionado y la serie ya empieza a dar ciertos síntomas de agotamiento...

Valoración Espectáculo e incontables horas de diversión para los fans de la WWE. Gráficamente no ha evolucionado mucho. **85**

PS4-PC | KROMAIA OMEGA



EL SHOOTER ESPACIAL de los españoles Kraken Empire llega a PS4 tanto en formato físico (24,99€) como digital, manteniendo intactas las características de PC: un desarrollo en el que debemos recoger orbes y power ups y vencer a jefes finales, regado con un delicioso control para desplazarnos en las 3 dimensiones o un psicodélico y atractivo apartado visual. Lástima que se torne repetitivo pronto...

Valoración Un shooter espacial con gran control ,que pica de primeras y atrapa con su apartado visual, pero se torna repetitivo. **75**

Vita | P4 DANCING ALL NIGHT



EL ACLAMADO RPG de Atlus muta y adopta las formas de un juego musical (no muy exigente, para no frustrar), pero sin renunciar a su vena rolera ni su cuidada estética visual. De hecho cuenta con un modo historia, en plan "visual novel", en el que hay mucha lectura, elección de respuestas y cerca de 30 temas que debemos bailar para vencer al mal. Y claro, mucha opción para ajustar su dificultad, desbloqueables...

Valoración Un juego que capta perfectamente la esencia de *Persona*, aunque como juego musical no es muy exigente. **85**



PS4-One | THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD

ESCAPAR DE VARIAS CÁRCELES, y llevar la vida de un recluso era el objetivo de *The Escapist*, que muta con la licencia TWD para convertirnos en Rick Grimes y sobrevivir en lugares de este universo.

Valoración Tareas rutinarias y sensación de déja vù hacen tediosa esta experiencia. Falta innovación. **72**



PS4-One-PS3-360-Vita-PC | WRC5

TRAS UN AÑO SABÁTICO, el Mundial de Rallies ha vuelto al mundillo de la mano de Kylotonn Games, que ha pagado la novatada. El control es aceptable y hay 65 tramos, pero los tiempos de los rivales están falseados y los gráficos son flojos.

Valoración La licencia del Mundial de Rallies tiene encanto, pero, como juego de coches, no logra dar la talla. **59**



PS4-One-PC | GRAND AGES MEDIEVAL

CONQUISTA EUROPA en este juego de estrategia en el que la parte de "politiqueo" y de comercio están mucho mejor desarrolladas que las batallas (sosas y poco variadas). Incluye online para hasta 8 jugadores.

Valoración Su pausado desarrollo y profundidad (sin perder accesibilidad) gustará a los estrategas. **72**

EPISODIO



NUEVAS ZONAS, trajes armas, jefes finales... El regreso a Yharnam trae nuevo contenido pensado para fans.

BLOODBORNE
PS4 | 19,99 € - Sin confirmar
Antiguos Cazadores

UNO DE LOS EXCLUSIVOS de PS4 más valorados vuelve a la actualidad gracias a su primer DLC. En origen iban a ser dos packs de contenido, pero finalmente se ha "refundido" para ofrecer una experiencia más amplia y rica (e igualmente difícil), en la que visitaremos nuevas zonas de Yharnam (la torre del reloj o la pesadilla del cazador), al tiempo que conseguiremos nuevos trajes, nos medimos a nuevos enemigos e incluso combatimos con nuevas armas (como la hoja arco de Simón) y muchas más sorpresas. Puedes disfrutar de este DLC si tienes el juego o hacerte con la edición "Juego del Año" que también lo incluye.

VALORACIÓN ★★★★★



NIVELES



AFFORDABLE SPACE ADVENTURES
Wii U
Precio: Gratis - Espacio: 95 MB
Origin Story

EL GENIAL Y DIVERTIDO juego de puzles y habilidad se ha actualizado con el contenido gratuito "Origin Story", compuesto por 5 nuevos niveles, que incluyen algunos de los puzles más difíciles del juego.

VALORACIÓN ★★★★★



EQUIPO

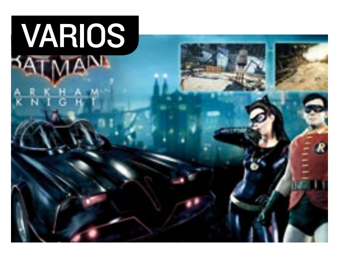


ASSASSIN'S CREED SINDYCATE
PS4-XO-PC | 4,99 € - 1,53 GB
Steampunk Pack

DALE UN TOQUE STEAMPUNK, y algo más eléctrico, al Londres victoriano del juego con estas 3 armas, 2 piezas de equipo y una vestimenta para Jacob (el traje de Evie es gratuito). Para poder utilizar estos ingenios, que no modifican mucho la jugabilidad, hay que tener nivel 7.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



BATMAN ARKHAM KNIGHT
PS4-XO-PC | 1,99 € - 870 MB
Batmóvil de los 60

EL PACK SESENTERO del Caballero Oscuro nos permite manejar una versión alternativa del Batmóvil inspirado en la serie de TV, de la que también beben los dos circuitos que añade. El pack se termina con los trajes de esa época para Robin y Catwoman. No añade mucho, pero curioso.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VEHÍCULOS



DRIVECLUB
PS4 | 14,99 € - 15,7 GB
Driveclub Bikes

ESTA EXPANSIÓN INDEPENDIENTE, que se puede adquirir como DLC de *DriveClub* o como juego por separado (en este caso, a 19,99 euros) ofrece doce motos reales, de marcas como Honda, Yamaha, Ducati y Kawasaki. Merece la pena si no se tiene el original, pues las 78 pistas son las mismas, sin ninguna adición.

VALORACIÓN ★★★☆☆

PERSONAJE

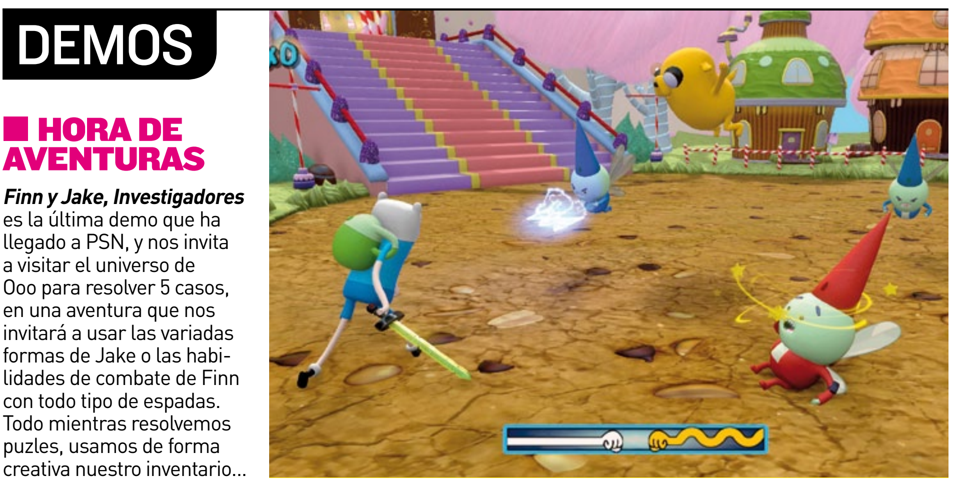


EVOLVE
PS4-XO-PC | 9,99 € - 10 MB
Gorgona

EL JUEGO DE ACCIÓN Y COOPERATIVO Evolve vuelve a ampliar sus posibilidades con la llegada de un nuevo enemigo, la gorgona, que nos obligará a ajustar nuestras técnicas para darle caza (o abatir a los cazadores si jugamos con ella). Eso sí, 10 euros por una nueva criatura sigue siendo bastante elevado...

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS



HORA DE AVENTURAS

Finn y Jake, Investigadores es la última demo que ha llegado a PSN, y nos invita a visitar el universo de Ooo para resolver 5 casos, en una aventura que nos invitará a usar las variadas formas de Jake o las habilidades de combate de Finn con todo tipo de espadas. Todo mientras resolvemos puzles, usamos de forma creativa nuestro inventario...



JUST DANCE 2016

Fiel a su cita anual, el juego de baile que anima todas las fiestas con sus coreografías para varios jugadores, llega a PSN con una demo que te permitirá bailar "Blame" de Calvin Harris con John Newman, ya sea con la cámara PS, Move...

CHIBI ROBO ZIP LASH

El famoso robot de bolsillo de Nintendo vuelve con una nueva aventura, en la que debe salvar el mundo, que ya tiene demo en 3DS. Así descubrirás las habilidades del robot, como usar su enchufe de carga para interactuar con el entorno.

NOTICIAS

XBOX ONE YA ES RETROCOMPATIBLE

Desde el pasado 12 de noviembre, Xbox One ya puede ejecutar 104 juegos de la anterior generación, entre los que no faltan clásicos de la marca como la saga *Gears of War*... Más adelante se incluirán más juegos, como *Alan Wake, Halo Reach* y más..



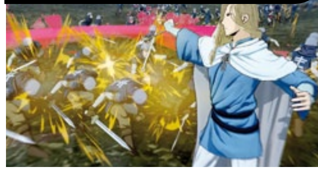
SW BATTLEFRONT

EA y DICE ya han confirmado los contenidos de su polémico pase de temporada, que incluirá 16 mapas, 4 nuevos modos de juego y 4 nuevos héroes y villanos y 20 nuevas piezas de tecnología (armas, vehículos...). ¿Suficiente por los 50 € que vale?

CLÁSICOS POKÉMON

La eShop de Nintendo se vestirá de gala en febrero para recibir *Pokémon Rojo*, *Azul* y *Amarillo* para la consola virtual de 3DS. Las funciones del cable link en 3DS se harán vía inalámbrica.

MULTIMEDIA



ARSLAN: THE WARRIORS OF LEGEND

Tras sus flirteos con Zelda, Dragon Quest o Fist of the North Star, Koei Tecmo ya tiene preparado su siguiente "Musou", que esta vez tomará como base el rico universo del anime/manga "Arslan".



THE KING OF FIGHTERS XIV

PlayMore rescata del olvido a su queridísima saga de juegos de lucha con una nueva entrega, de nuevo con gráficos poligonales, y recuperando algunos de sus luchadores más icónicos.



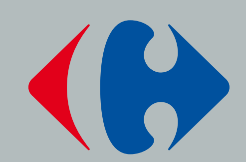
NIER AUTOMATA

Platinum Games ya han mostrado el primer gameplay del esperado *NieR* exclusivo de PS4 y...¡BUF! La mano del estudio se va a notar en unos vertiginosos combates repletos de posibilidades y con un acabado técnico alucinante.



MONSTER HUNTER X

La nueva entrega de las cacerías de monstruos de Capcom va a introducir novedades curiosas, como un modo de juego en el que podemos manejar a los felyne (mascotas que, además, contarán con trajes como este de Link).

Carrefour 

del 4 de noviembre al 24 de diciembre



399€

Pack consola PS4 500 GB + 2 dualshock 4 + NBA 2K16

Solo se puede conseguir en Carrefour.

LANZAMIENTO 15/11



419€

Pack consola PS4 1 TB + 2 dualshock 4 + PES 2016

Solo se puede conseguir en Carrefour.





34,90€
La unidad

Juegos PS4



44,90€
La unidad

Juegos PS4



49,90€
(También disponible en PS3)

Lego Jurassic World



19,90€
La unidad

Juegos PS4





29,90€
La unidad

Juegos PS4







Descárgate la App
"Mi Carrefour"






59,90€
La unidad

Juegos PS4
Consulta disponibilidad y precios en otras consolas.



39,90€

Batman Arkham Knight PS4
Disponible en XBOX ONE.



15,90€

Headset BlackFire BFX-10 PS4



Guitar Hero Live + Guitarra PS4
(También disponible en PS3, XBOX ONE, XBOX 360 y Wii U)

99€



Suscripción Playstation Plus 3 meses
Necesario para jugar online

19,90€
(También disponible suscripción 1 año por 49,90€)



54,90€
La unidad

Juegos PS4
Consulta disponibilidad y precios en otras consolas.



54,90€

Mando PS4 Dualshock 4
Disponible en otros colores.





Pack consola PS3 12 GB
+ Dualshock 3
+ PES 2016

219€

Sólo se puede conseguir en Carrefour.



19,90€
La unidad
(También disponible en azul y rojo)
Mando BlackFire Bluetooth para PS3

Por la compra de uno de estos juegos en PS3, llévate por 6€ mas este mando con cable (Valorado en 11,90€)





29,90€
Minecraft Story Mode



44,90€
La unidad
Juegos PS3
(También disponibles para XBOX360)



59,90€
FIFA 16 PS3
(También disponible para PS4, XBOX ONE y XBOX360 por 59,90€ y PC por 44,90€)



19,90€
La unidad
Juegos PS3

29,90€
Headset Blueway Multiplataforma



49,90€
Volante Thrustmaster Ferrari Challenge PS3





Pack consola XBOX ONE 500 GB + Mando inalámbrico + Gears of War Ultimate Edition + Halo 5

399€
El pack

30 JUEGOS EN 1

Pack XBOX ONE 500 GB + Mando inalámbrico + Lego Movie + Rare Replay

Solo se puede conseguir en Carrefour.



19,90€
La unidad

Juegos XBOX ONE



29,90€
La unidad

Juegos XBOX ONE

LANZAMIENTO 13/11



52,90€
La unidad

(También disponible Tomb Raider para XBOX 360 por 39,90€)

Juegos XBOX ONE



Suscripción XBOX Live Gold 3 meses

19,90€

(También disponible Suscripción 1 año por 59,90€)



19,90€

Kit carga y juega XBOX ONE



54,90€

Nuevo mando inalámbrico XBOX ONE

Wii U

INCLUYE 2 JUEGOS





Figuras Amiibo

Más modelos disponibles en tienda.





12,90€

La unidad

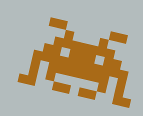


Pack consola Wii U Premium



309€

La unidad







Juegos Wii U

34,90€

La unidad



Mando Fight Pad Wii U Mario 30 Aniversario o Samus

Sólo se puede conseguir en Carrefour.

24,90€

La unidad



LANZAMIENTO 20/11

49,90€

La unidad

Juegos Wii U

LANZAMIENTO 20/11



39,90€

La unidad

Juegos Wii U

Wii
Compatible con Wii U



39,90€
(También disponible para PS3 o XBOX 360 por 39,90€ y para WiiU, PS4 o XBOX ONE por 49,90€)
Just Dance 2016

49,90€
(También disponible para PS3)
(También disponible sin micrófonos por 34,90€)
La Voz vol. 3
+ 2 micrófonos



59,90€
La unidad
(También disponible juegos sin micrófonos por 39,90€ La unidad)
(También disponible para PS4)
Pack Juego 40 principales vol. 2 o Lets sing 8
+ 2 micrófonos



LANZAMIENTO 20/11
LANZAMIENTO 27/11

24,90€
La unidad
Juegos Wii



29,90€
Just Dance
Disney Vol. 2
También disponible para Wii U.



Pack mandos Wii Remote Plus + Nunchuck Playtools
Compatibles con Wii U.
24,90€



19,90€
La unidad
Juegos Wii
NINTENDO Selects
10 títulos disponibles.





39,90€
La unidad

Tarjeta de memoria
8 GB Action Mega Pack
(Incluye 5 juegos)



Pack consola PSVITA Slim
+ Tarjeta de memoria 8 GB
+ 5 juegos
Solo se puede conseguir en Carrefour.





Juegos PSVITA
19,90€
La unidad

LANZAMIENTO 12/11



Juegos PSVITA
24,90€
La unidad



Juegos PSVITA
34,90€
La unidad



FIFA 15
39,90€

44,90€
Disney
Infinity 2.0





Juegos NINTENDO 3DS

32,90€
La unidad

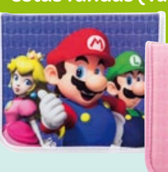


~~129€~~
99€
El pack

Pack consola NINTENDO 2DS
+ Juego preinstalado
También disponible
en blanco y rojo.



Por la compra de unos de estos juegos llévate por 8€ más unas de estas fundas (Valorada en 12,90€)




Juegos NINTENDO 3DS



36,90€
La unidad



18,90€
La unidad

Juegos NINTENDO 3DS Selects
8 títulos disponibles.



19,90€

Utiliza Amiibo en tu 3DS

Lector/escritor NFC NINTENDO 3DS
Utiliza Amiibo en tu 3DS.

3,90€

Sobre 3 tarjetas AMIIBO Animal Crossing











Pack de inicio SKYLANDERS Superchargers Wii, WiiU, PS3 o XBOX 360

59,90€
La unidad
(También disponible PS4 o XBOX ONE por 64,90€ y 3DS por 49,90€)



11,90€
La unidad

Figuras SKYLANDERS Superchargers
Más modelos en tienda.



14,90€
La unidad

Vehículos SKYLANDERS Superchargers
Más modelos en tienda.

24,90€
La unidad

Dual pack SKYLANDERS Superchargers



29,90€

Multipack SKYLANDERS Superchargers



34,90€

Racing pack SKYLANDERS Superchargers



Pack de inicio Disney Infinity 3.0 Star Wars PS4, PS3, WiiU, XBOX ONE o XBOX 360

54,90€
La unidad







LANZAMIENTO 19/11

Star Wars BattleFront PS4 o XBOX ONE

59,90€

(También disponible en PC por 49,90€)



14,90€
La unidad

Figuras Disney Infinity 3.0 Star Wars



12,90€
La unidad

Peluches Star Wars



9,90€
El pack

Pack Power Discs Disney Infinity 3.0



29,90€
La unidad

Playset Disney Infinity 3.0



15,90€

(También disponible mando Wireless por 32,90€)

Mando con cable PS3 Star Wars



36,90€
La unidad

Pack mandos Wii/Wii U Star Wars





TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↑	8	3
2	Halo 5: Guardians	Xbox One	!	-	1
3	Fallout 4	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
4	Rise of the Tomb Raider	Xbox One - Xbox 360	!	-	1
5	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	3	11
6	Destiny	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	R	-	1
7	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC	↓	1	6
8	Tales of Zestiria	PS4 - PC - PS3	!	-	1
9	Mortal Kombat X	PS4 - Xbox One - PC	R	-	1
10	Dragon Quest Heroes	PS4	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.



LOS MÁS ESPERADOS

1 Uncharted 4: El desenlace del...
PS4
Naughty Dog ya ha enseñado cómo lucirá el multijugador de la que, a priori, será la despedida de Nathan Drake.
FECHA: 18 DE MARZO

2 Final Fantasy XV
PS4 - Xbox One
La nueva fantasía de Square Enix sigue remoloneando con su fecha de lanzamiento, pero debería llegar en 2016.
FECHA: 2016

3 Tom Clancy's The Division
PS4 - Xbox One - PC
Este ambicioso MMO de Ubisoft nos trasladará a una gigantesca y nevada recreación de Nueva York.
FECHA: 8 DE MARZO

4 Tekken 7
PS4
Bandai Namco anunció en la Paris Games Week que su juego de lucha, ya disponible para recreativas en Japón, saldrá también en PS4.
FECHA: 2016

5 Horizon: Zero Dawn
PS4
Esta mezcla de prehistoria, tecnología y dinosaurios de Guerrilla Games promete ser una exclusiva de mucho peso.
FECHA: 2016

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

La valoración de Hobby Consolas (nº 292) fue de 87.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:



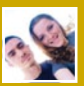


Revolución por la renovación

Andrés Macho

"Los caracteres de los dos protagonistas se traducen en dos formas diferentes de jugar. La historia sigue enganchando y Londres sorprende y atrapa".

NOTA **91**



Una auténtica sorpresa

Antonio J. Villarán

"No confiaba, pero me ha encantado. Es mucho más vivo que *Unity*. Los carros, el cambio de personajes y el gancho dan una segunda juventud a la saga".

NOTA **90**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Fallout 4** PS4 - Xbox One - PC	93	**95**/100 "Ofrece un mundo en el que sumergirse durante meses"	**-**/40 No disponible	**9,5**/10 "Una gran aventura que visitar, pese a su endeblez técnica"	**9**/10 "Tiene todas las bases para engancharte durante días"	**9**/10 "Te sumerge en el misterio con su promesa de aventura"	**-**/10 No disponible
2	**Rise of the Tomb Raider** Xbox One	90	**90**/100 "Te hace sentir como un aventurero explorando lo desconocido"	**-**/40 No disponible	**9,3**/10 "Lara sube el listón con una aventura que es divertidísima"	**9,5**/10 "Tiene exploración y combates que Indiana Jones envidiaría"	**9**/10 "Su historia y su jugabilidad se conjugan como un todo"	**8**/10 "Es conservador, pero Crystal Dynamics se lo puede permitir"
3	**Halo 5: Guardians** Xbox One	87	**92**/100 "Ha perdido elementos, pero la oferta de contenido es bestial"	**38**/40 No disponible	**9**/10 "Su multijugador retrotrae a los gloriosos tiempos de *Halo 2*"	**8,75**/10 "La saga abraza una nueva forma, con personajes complejos"	**8**/10 "Un shooter fenomenal, aunque con una narrativa inacabada"	**8**/10 "Está lleno de buenas decisiones y tiene un multi fantástico"
4	**Call of Duty Black Ops III** PS4 - Xbox One - PC	86	**91**/100 "No es la mejor entrega de la saga, pero sí la más grande"	**-**/40 No disponible	**9,2**/10 "No es el mejor *Call of Duty*, pero sí el más grande hasta la	**9**/10 "Su conjunto es increíblemente fuerte, con cosas para todos"	**7**/10 "No ofrece nada reseñable dentro de la línea de la saga"	**-**/10 No disponible
5	**Rock Band 4** PS4 - Xbox One	85	**83**/100 "Un regreso sólido y agradecido, si bien no innova demasiado"	**-**/40 No disponible	**8,8**/10 "Harmonix ha tomado sabias decisiones para este regreso"	**8,75**/10 "Habíamos olvidado lo divertida que puede ser esta experiencia"	**-**/10 No disponible	**8**/10 "Cualquiera al que le guste la música rock sabrá apreciarlo"
6	**Assassin's C. Syndicate** PS4 - Xbox One - PC	83	**87**/100 "Da más protagonismo a la narrativa que al apartado técnico"	**35**/40 No disponible	**8,2**/10 "Se recrea en las ricas posibilidades de su ambientación"	**9**/10 "Tiene cosas familiares, pero, aún así, se siente imaginativo"	**9**/10 "Supone un triunfante regreso de la saga a la buena senda"	**6**/10 "Con todo su espíritu viajero, la saga no sabe hacia dónde va"
7	**Guitar Hero Live** Todas	78	**85**/100 "Ha conseguido algo muy difícil: insuflar vida al género musical"	**-**/100 No disponible	**7,9**/100 "El *Guitar Hero* más fresco que ha salido en mucho tiempo"	**7,5**/100 "Es innovador, pero tiene elementos que resultan frustrantes"	**6**/100 "Reinventa sus mecánicas, pero la presentación falla"	**9**/100 "Recuerda por qué nos aficionamos a las guitarras de plástico"
8	**Tales of Zestiria** PS4 - PC - PS3	76	**88**/100 "Un apasionante reto, tanto jugable como argumentalmente"	**36**/40 No disponible	**7,8**/100 "Sus mazmorras son lineales, pero la saga mantiene el tipo"	**6,5**/100 "Parece un juego de otro tiempo en muchos sentidos"	**6**/100 "Una apuesta muy cómoda dentro de lo que es la saga *Tales of*"	**-**/100 No disponible
9	**Persona 4 Dancing All N.** PS Vita	75	**85**/100 "Un gran ejemplo de cómo trasladar una IP de un género a otro"	**33**/40 No disponible	**8,4**/100 "La increíble música de la saga, alrededor de una sólida historia"	**7,5**/100 "Es divertido y gustará a los fans, pero no tiene nada especial"	**5**/100 "Puede que sonara bien sobre el papel, pero no da la talla"	**-**/10 No disponible
10	**Zelda: Tri Force Heroes** 3DS	73	**87**/100 "Muy correcto, con buenos gráficos y puzles bien diseñados"	**34**/100 No disponible	**8,5**/100 "Una divertida aventura cooperativa, mejor con dos amigos"	**7,25**/10 "El cooperativo es divertido, pero se hace repetitivo"	**5**/100 "Su historia de moda no ofrece una gran profundidad"	**6**/100 "Es juguetón, pero no está particularmente bien entallado"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Es un "sí, pero no"
Luis Garrido

"El sistema de juego ha mejorado respecto a *Assassin's Cred Unity*, pero las novedades son tímidas. La recreación de Londres es para quitarse el sombrero".

NOTA 85



La saga se reivindica
Matías Jofré

"Por fin los fragmentos del Edén vuelven a ser importantes. La revolución industrial de Londres es un buen escenario, como lo fue el Renacimiento".

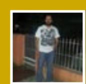
NOTA 80



Un juego que decepciona
Víctor Argüello

"La personalidad de los dos protagonistas le da un punto distinto a la trama, pero se han suprimido cosas, como la personalización, y no se aportan novedades".

NOTA 60



Tiene que ir a terapia
Martín Gallardo

"La saga continúa con sus problemas de 'bugs' y se empieza a hacer repetitiva. Habría que darle un descanso y dejar de sacar una entrega por año".

NOTA -

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

STAR WARS BATTLEFRONT



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción


NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Treyarch ha retomado la famosa saga bélica con una entrega que resulta gigantesca.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid V: TPP	97	69,95 €
2	The Witcher 3	95	69,95 €
3	Fallout 4 (NUEVO)	95	69,95 €
4	Batman Ark. Knight	95	69,99 €
5	The Last of Us Remast.	95	49,95 €
6	GTA V	94	72,50 €
7	Destiny	94	39,95 €
8	Bloodborne	93	69,95 €
9	Project CARS	93	71,99 €
10	Sombras de Mordor	92	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

HALO 5: GUARDIANS

La campaña no brilla tanto como otras veces, pero el multijugador de esta entrega es genial.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid V: TPP	97	69,95 €
2	The Witcher 3	95	71,99 €
3	Fallout 4 (NUEVO)	95	69,95 €
4	Batman Ark. Knight	95	69,99 €
5	Forza Horizon 2	95	59,95 €
6	GTA V	94	72,50 €
7	Destiny	94	39,95 €
8	Project CARS	93	71,99 €
9	Halo 5: Guardians (NUEVO)	92	64,95 €
10	Sombras de Mordor	92	69,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

YAKUZA 4

Mientras llega la quinta entrega, es bueno refrescar la memoria con lo que sucedió en esta increíble aventura.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

RISE OF THE TOMB RAIDER

La nueva aventura de Lara Croft ha llegado tanto a Xbox One como a su predecesora.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

El RPG de acción de Capcom es uno de los mejores juegos de 2015, sin ninguna duda.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €
6	Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
7	Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
8	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
9	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
10	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

PERSONA 4: DANCING A. NIGHT

PS Vita continúa viviendo a base de títulos venidos desde Japón. Hay fondo de armario en la portátil.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

MARIO TENNIS ULTRA SMASH

Mario y compañía han empuñado sus raquetas tras muchos años descansando.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	97	59,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	Yoshi's Woolly World	92	47,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
9	Mario Kart 8	91	59,95 €
10	Splatoon	90	39,95 €

PC



El juego del mes

FALLOUT 4

Bethesda ha firmado uno de los mejores juegos de este año. Es un RPG que da para cientos de horas.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	StarCraft II	98	39,95 €
4	Metal Gear Solid V: TPP	97	59,99 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	Mass Effect 3	96	19,95 €
7	The Witcher 3	95	61,99 €
8	Fallout 4 (NUEVO)	95	59,95 €
9	StarCraft II: Legacy... (NUEVO)	95	39,95 €
10	Batman Ark. Knight	95	49,99 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS PARA...

disfrutar del tenis

Cada vez hay menos juegos basados en el deporte de la raqueta, pero ha habido muchos golpes ganadores.

Recreativas - Dreamcast Descatalogado

1 VIRTUA TENNIS

El tenis nunca ha sido el más mediático de los deportes dentro del mundillo de los videojuegos, pero, allá por 1999, la gloriosa Sega de los salones recreativos se sacó de la chistera una máquina que se convirtió en un éxito, merced a su tremenda jugabilidad y a la presencia de tenista de la época como Carlos Moyá, Jim Courier, Yevgeni Kafelnikov o Mark Philippousis. En el año 2000, se lanzó una versión para Dreamcast que incluía minijuegos y multijugador para cuatro personas, lo que lo hizo ir un paso más allá. Ya había habido juegos de tenis antes, pero ninguno como éste.



PS3 - Xbox 360 - Wii 14,95 €

2 TOP SPIN 4

La saga de 2K es, hoy por hoy, el gran referente del tenis virtual, gracias a su cuidada simulación y a su realismo. Por desgracia, la última entrega data de 2011 y no se atisba nada nuevo en el corto plazo.



Gamecube - Wii 19,95 €

3 MARIO POWER TENNIS

Gamecube no es la consola más vendida de Nintendo, pero tuvo juegos para dar y regalar, como éste, que, años más tarde, se adaptó a Wii para aprovechar el sensor de movimiento del Wiimote.



PS3 - Xbox 360 9,95 €

4 GRAND SLAM TENNIS 2

EA Sports centra hoy todos sus esfuerzos en el fútbol y los deportes con tirón en Norteamérica (NBA, NFL y NHL), pero también tuvo una saga de tenis muy competente, cuya segunda entrega apareció en 2012.



PS3 - 360 - Wii - PS2 - DS 9,95 €

5 SEGA SUPERSTARS TENNIS

Siguiendo el ejemplo de Mario Tennis, Sega también llevó a cabo un "crossover" tenístico con algunos de sus personajes más célebres: Sonic, Tails, Beat, Alex Kidd, Ulala...

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Witcher 3	Multi
2	Rise of Tomb Raider	One
3	Fallout 4	Multi
4	Metal Gear Solid V	Multi
5	Super Mario Maker	Wii U
6	NBA 2K16	Multi
7	CoD Black Ops III	Multi
8	AC Syndicate	Multi
9	SW Battlefront	Multi
10	FIFA 16	Multi



Alberto Lloret

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	CoD Black Ops III	Multi
3	Rise of Tomb Raider	One
4	Batman Arkham K.	Multi
5	The Witcher 3	Multi
6	Super Mario Maker	Wii U
7	Mad Max	Multi
8	Bloodborne	PS4
9	Superbeat Xonic	Vita
10	Shovel Knight	3DS



David Martínez

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	Fallout 4	Multi
3	The Witcher 3	Multi
4	Batman Arkham K.	Multi
5	Bloodborne	PS4
6	Destiny	Multi
7	CoD Black Ops III	Multi
8	Rise of Tomb Raider	One
9	GTA V	Multi
10	Super Mario Maker	Wii U



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	Multi
2	Portal 2	Multi
3	Skyrim	Multi
4	Fallout 4	Multi
5	Shenmue II	Xbox
6	Rise of Tomb Raider	One
7	AC Syndicate	Multi
8	The Witcher 3	Multi
9	Bioshock Infinite	Multi
10	Metal Gear Solid V	Multi

1	**Metal Gear Solid V: TPP**	PS4 - One - PC - PS3 - 360
2	**The Witcher 3: Wild Hunt**	PS4 - Xbox One - PC
3	**Rise of the Tomb Raider**	Xbox One
4	**Fallout 4**	PS4 - Xbox One - PC
5	**Call of Duty: Black Ops III**	PS4 - Xbox One - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

DE MODA PASAJERA A FARO DEL CAMBIO

LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN MÓVIL

Repasamos el pasado, el presente y el futuro del juego en los teléfonos móviles y cómo está afectando su penetración al desarrollo tradicional del videojuego



Los teléfonos móviles, como las tablets y otros dispositivos inteligentes, se han instalado en nuestra vida cotidiana gracias a las múltiples tareas que podemos desempeñar, como realizar llamadas, escuchar música, hacer fotos y, cómo no, jugar. Y, en cierta medida, ha sido el juego el que ha ido marcando la evolución técnica de estos dispositivos, incorporando cada vez mejores procesadores, GPUs y aumentando la RAM, llegando a rivalizar actualmente, tanto desde el punto de vista gráfico como económico, con los lanzamientos para consola más importantes. Pero ¿como empezó todo? .

➔PARECE MENTIRA QUE PARA ENCONTRAR EL ORIGEN haya que remontarse 20 años atrás, cuando tuvo lugar el lanzamiento del Nokia 6110, un teléfono con pantalla monocroma que incluía en su memoria tres juegos simples basados en sprites. De los tres, el que más relevancia acabó teniendo fue *Snake*, el simple y adictivo juego de hacer crecer una serpiente comiendo unos puntos. Años después llegarían los primeros teléfonos con lenguaje Java (J2ME), que abriría las puertas a unos juegos más complejos gráficamente y comparables a los de la era de los 8 bits en consola. Si volvemos a saltar en el tiempo, posteriormente se lanzó N-Gage, que se acercó más al concepto de las consolas portátiles (el teléfono contaba, por ejemplo, con una cruceta) y con un catálogo en el que ya había juegos 3-D, y el primer iPhone de Apple, que hizo uso de una pantalla táctil como método de control. Después llegarían evoluciones como el iPad, las tablets Android, o los terminales de Microsoft (que terminaría por absorber a Nokia), además de otros dispositivos que incluirían sus propias tiendas de aplicaciones.



➔APP STORE, GOOGLE PLAY (CONOCIDO ANTES COMO ANDROID MARKET) o las más recientes -y casi desconocidas-, Amazon AppStore y Microsoft Store, se centraron en la promoción y la evolución de los videojuegos entre otros elementos, dándoles un lugar preferencial en ellas. También se apostó por diferentes modos de venta además del tradicional, como el Free2Play que no tendría coste para el usuario y se financiaría con micropagos (como más vidas o personalización); el episódico, que vendería el juego dividido en partes, o el Pay2Win que daría ventaja al jugador a cambio de dinero real.

EL ORIGEN, NOKIA Y SNAKE

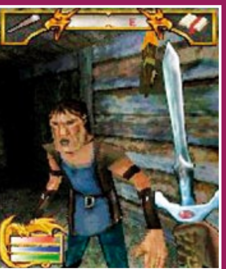
Nokia y Snake son dos nombres propios que fueron juntos de la mano durante toda la vida de la compañía finlandesa y protagonistas en todos sus terminales. El culpable de esta situación fue Taneli Armanto, un ingeniero de diseño que se encargó de adaptar el juego de ordenador BBC, que a su vez se basaba en *Blockade*, un clásico de las recreativas de 1976.





N-GAGE, EL TELEFONO QUE QUISO SER CONSOLA

En 2003, con las ventas de juegos para móvil en auge, Nokia creó un híbrido que combinó las funciones de los teléfonos móviles con la potencia de una consola para ejecutar juegos con gráficos complejos. Así nacieron N-Gage y su rediseño QD, que no tuvieron las ventas esperadas. Pese al fracaso, este híbrido sentó las bases del juego para móviles.







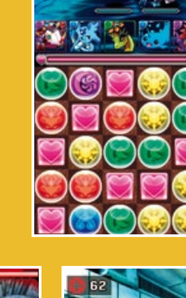
PANDEMONIUM y *The Elder Scrolls Travels* mostraron la potencia de Ngage.



EN 1997 SE LANZÓ EL PRIMER NOKIA CON "SNAKE", PERO NADÍE PREVIÓ LA REVOLUCIÓN QUE SUPONDRÍA

10 JUEGOS "MOBILE" QUE HAN MARCADO TENDENCIA

Desde su aparición en la década de los 90, los juegos para móviles han ido evolucionando no sólo en la parte jugable sino también en la técnica, alejándose cada vez más de la simpleza de los primeros títulos y presentando gráficos y argumentos cada vez más detallados. Actualmente ya es posible encontrar juegos capaces de rivalizar incluso con la anterior generación de consolas, aunque para llegar hasta este punto hemos asistido a una constante y vertiginosa evolución, en la que han destacado por méritos propios algunos títulos que han marcado un antes y un después, como estos que hemos elegido...



1 PUZZLE & DRAGONS. Una mezcla de puzle, RPG y Pokemon con tal repercusión que hasta Shigeru Miyamoto se declaró fan del juego. Su recaudación al mes ha sido multimillonaria.



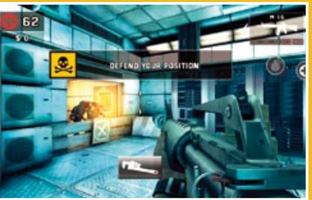
2 THE SIMPSONS TAPPED OUT. Un juego de estrategia al estilo *SimCity* en el que tendremos que reconstruir una Springfield arrasada por culpa de Homer.



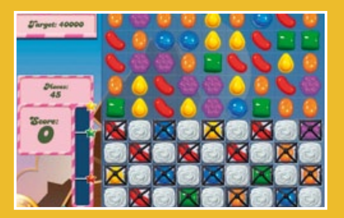
3 ANGRY BIRDS. Usa un tirachinas gigante -y pájaros con diversos efectos como munición- para calcular una trayectoria con la que derribar estructuras y eliminar a los enemigos.



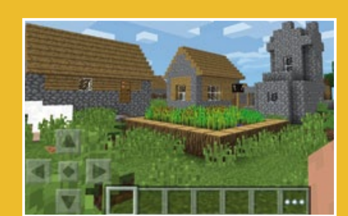
4 INFINITY BLADE. Una de las primeras "bestias" gráficas, un juego apoyado en Unreal Engine 3 que era un juego de acción en el que primaban los reflejos y los toques RPG.



5 DEAD TRIGGER. Un FPS estructurado por misiones en el que nos enfrentaremos a hordas de zombies para mejorar nuestro armamento y rescatar a supervivientes.



6 CANDY CRUSH SAGA. Juego de puzle en el que tendrás que combinar caramelos y cumplir las misiones que te imponen para atravesar los niveles. Ha sido un éxito de público.



7 MINECRAFT POCKET EDITION. Versión para móviles del juego de Mojang. Juega solo o acompañado en mundos creados aleatoriamente o crea los tuyos con el modo creativo.



8 REAL RACING 3. El "equivalente" a *Gran Turismo* desarrollado para móviles, con multitud de coches, configuraciones y una gran variedad de opciones de personalización.



9 THE WALKING DEAD. Aventura gráfica interactiva ambientada en el universo del cómic, en la que nuestras decisiones afectan a la trama. El control táctil agiliza el manejo.



10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT. Es el primer juego original de Blizzard para dispositivos móviles. Un juego de cartas que bate récord de jugadores y de ventas.

LAS COMPAÑIAS "DE SIEMPRE" SE PASAN AL MÓVIL

Las compañías tradicionales de videojuegos han encontrado en los dispositivos móviles un filón con el que volver a sacar beneficios de sus antiguas licencias. Además, los costes de desarrollo, que son infinitamente más bajos al usar equipos de programación reducidos y herramientas y motores gratuitos (o con precios más ajustados) y la ausencia de distribución física, también han facilitado el nacimiento de nuevas IPs y experimentos que suelen ser gratuitos y que se financian a través de micropagos. Aquí tenéis algunos ejemplos:

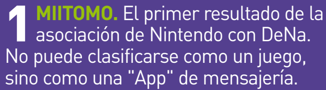
Nintendo



KONAMI



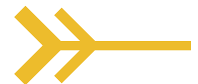




1 MIITOMO. El primer resultado de la asociación de Nintendo con DeNa. No puede clasificarse como un juego, sino como una "App" de mensajería.



2 PES CLUB MANAGER. Haciendo uso del motor gráfico de PES para simular los partidos Konami ha creado uno de los mejores manageres de fútbol para móviles... aunque Konami no se ha olvidado de otras grandes licencias como *Contra*, adaptadas a móvil.



LOS 53 MILLONES DE 3DS Y 13 DE PS VITA QUEDAN MUY LEJOS DE LAS VENTAS DE DISPOSITIVOS INTELIGENTES

Estas tiendas, gracias a sus juegos y "Apps" de todo tipo, también han sido parte central en el crecimiento de los dispositivos móviles y han contribuido a las ventas de compañías como Apple, que lleva vendidos ya más de 650 millones de teléfonos (y batiendo récords con cada nuevo lanzamiento). El punto álgido se ha alcanzado hace poco, con el lanzamiento del iPhone 6S, que "colocó" más de 13 millones de unidades en su primer fin de semana. Actualmente las ventas combinadas de todos sus dispositivos suponen alrededor de un 15% del total del mercado. También Google ha conseguido beneficios con Android, que cuenta con un total del 80% del mercado y Microsoft que, aunque por ahora apenas tiene repercusión en estas cifras, la compatibilidad de sus terminales con Windows 10 podría cambiar esta tendencia y aumentar sus ventas. Unos datos que, en cualquier caso, chocan con las ventas de otros dispositivos portátiles dedicados al juego, como 3DS y PS Vita (con casi 55 y 13 millones vendidos a nivel mundial respectivamente).

➔ A ESTO HAY QUE SUMAR LA ACTUALIZACIÓN ANUAL de los terminales por parte de los fabricantes y el acercamiento y evolución de la arquitectura x86 y ARM incluida en estos dispositivos, así como los nuevos procesadores gráficos introducidos por fabricantes como Nvidia (y su Tegra X1) o Qualcomm con su inminente Snapdragon 820, que disponen de GPUs (o unidades de procesamiento gráfico) de 64 bits. ¿Qué significa esto? Que su capacidad y los procesos de programación son ya similares e incluso compatibles -con mínimos ajustes- con los de las consolas y los PCs, pudiendo mover con enorme soltura millones de polígonos o vídeos con calidad 4K. Esta compatibilidad ha facilitado también la adaptación de motores gráficos como Unreal Engine o Unity 3-D, que da como resultado juegos que superan ya gráficamente a PS3 y Xbox 360.

TOKYO GAME SHOW O CÓMO TOMAR EL PULSO A LA INDUSTRIA "MOBILE"

La feria TGS siempre es un referente para ver por dónde va la industria nipona. Tradicionalmente, compañías como Sony o Microsoft han apostado por este evento ocupando la mayor superficie posible para presentar sus novedades. Este año esta tendencia ha cambiado: el stand más grande era solo para un juego... y un juego exclusivo de móvil.



Es un hecho que los dispositivos móviles abarcan cada vez más mercado, comenzando a introducirse en elementos tan cotidianos como los relojes de pulsera o las TV, además de ser pioneros en tecnologías relacionadas con el deporte y la Realidad Virtual. Es esta penetración la que está afectando en la actualidad al mercado de los videojuegos más tradicionales, donde ya se están viendo los efectos en el mercado Japonés, donde las consolas de sobremesa ya no son lo que eran y las portátiles están notando los efectos (aunque 3DS sigue siendo la reina en ventas).

➔ PRUEBA DE ESTE CAMBIO DE TENDENCIA es *Granblue Fantasy*, un título para móvil que factura mensualmente en Japón más dinero que un lanzamiento para consola. Un efecto de esta situación son las recientes declaraciones de Shuhei Yoshida, presidente de Sony Worldwide Studios, que hacen referencia a la improbabilidad de crear una sucesora para PS Vita debido al aumento en ventas de los juegos móviles, o Nintendo que, a pesar de liderar durante décadas el sector portátil, experimenta un fuerte descenso en ventas, considerando ya las pla-



EL JUEGO MÓVIL *Granblue Fantasy* tuvo uno de los stands más grande de todo el TGS.

SQUARE ENIX



SEGA

CAPCOM



3 DRAKERIDER. Se trata de un RPG de acción que se ha comercializado por episodios (actualmente los 2 primeros gratuitos). Ha sido diseñado pensado exclusivamente en los dispositivos móviles, aunque solo se puede considerar un éxito en Japón.



4 SOUL CALIBUR. Conversión directa del inolvidable juego de lucha con espadas de Dreamcast, que conserva todos los movimientos y extras. Lo único negativo, como con otros juegos, es que al jugar con la pantalla táctil se pierde bastante precisión...



5 SONIC DASH 2 SONIC BOOM. Juego de carreras infinitas centrado en el icónico personaje de SEGA, aunque podremos usar otros personajes de la saga para derrotar al Dr Robotnik. Un juego simple, pero veloz, vistoso y sobre todo entretenido. Y, además, gratuito.



6 STREET FIGHTER 4 VOLT. Meritoria conversión del soberbio juego de lucha de Capcom, aunque sacrificando un poco sus excelentes gráficos y ofreciendo un control simplificado para ejecutar las técnicas especiales. En IOs cuesta 4,99 €.

taformas móviles como una opción para aumentar sus ingresos. Aún así, los fabricantes tradicionales de videojuegos han intentado hacer compatibles sus juegos con las plataformas portátiles, usando a veces juegos móviles como reclamo, que permiten desbloquear objetos exclusivos en consola o con la ayuda de dos tipos de aplicaciones: las sociales, que nos permiten comunicarnos con nuestros amigos o ver a qué juegan sin tener la consola encendida y las Companion Apps, que generalmente son gratuitas y que nos permiten usar los dispositivos móviles como una segunda pantalla, con mapas o datos en tiempo real de lo que sucede en el juego..

→ LOS DESARROLLADORES MÁS PEQUEÑOS de videojuegos o "Indies" han encontrado en las plataformas móviles su campo ideal de pruebas sin apenas riesgos, al no tener que realizar grandes desembolsos para publicar sus títulos, mientras las grandes compañías de desarrollo aumentan a diario su presencia con videojuegos exclusivos. Un ejemplo de esto es Konami, que ha decidido aumentar sus recursos para juegos móviles anunciando un nuevo Contra y alejándose progresivamente del desarrollo para plataformas más "tradicionales". También Ubisoft creó la compañía Gameloft, que se encarga de publicar versiones para móviles de sus éxitos para consolas y algunos desarrollos originales, al igual que EA, quien posee una división exclusiva para juegos móviles o Activision-Blizzard que acaba de adquirir King, los creadores de *Candy Crush Saga*, por 5.900 millones de dólares. Estos últimos declararon recientemente que su juego de cartas basado en *Warcraft* obtiene mas de 20 millones de dólares mensualmente, con lo que nos podemos hacer una idea de las proporciones que ha alcanzado este negocio, que ya no se puede clasificar como una moda pasajera. Y es que, cada día que pasa, el futuro se vuelve un poquito más "mobile"... ■

PRESENTE Y FUTURO DEL JUEGO EN "MÓVIL"

La gama de dispositivos para disfrutar de juegos móviles no deja de crecer. Fabricantes chinos lanzan consolas Android copiando diseños conocidos; Intel apuesta por la tecnología móvil con sus procesadores Atom para tablets (Cherry Trail), en las que podemos ejecutar Steam y jugar a títulos no muy exigentes en lo gráfico; Samsung está integrando la Realidad Virtual con la ayuda de Oculus, mientras Apple y Nvidia están dando un enfoque distinto a sus dispositivos para disfrutar de los juegos móviles en la tele de casa. Se rumorea ya que el próximo procesador de Apple tendrá potencia equiparable a PS4/XO y Nintendo podría apostar por su propia forma de juego portátil con NX.



CONSOLAS CHINAS. Como esta GPD XD permiten disfrutar de juegos Android con controles físicos.



SNAIL W MOBILE 3-D. Móvil Android con efecto 3D y con controles físicos mapeables y táctiles.



TECLAST X98 AIR 3G. Tablets con procesadores Intel de bajo consumo. Arranque dual Windows 10/Android.



SAMSUNG GEAR VR Casco portátil de realidad virtual de Oculus para Galaxy S6.

NVIDIA SHIELD TV. Consola de sobremesa basada en Android TV con procesador Tegra X1, que permite disfrutar en la tele de sus juegos exclusivos.



NINTENDO NX. Próxima consola de sobremesa de Nintendo, que según los rumores podría tener un fuerte componente portátil.

Año 1998 | Compañía Factor 5 / LucasArts | Formatos Nintendo 64 / PC



UN SUEÑO REALIZADO

La franquicia creada por George Lucas nos había regalado títulos de gran calidad basados en la trilogía original, pero no sería hasta bien entrados los años 90 cuando pudimos disfrutar de los combates aéreos en todo su esplendor.

■ **AUNQUE QUEDE MAL** reconocerlo, el aspecto técnico resulta fundamental a la hora de reproducir ciertas experiencias cuando nos ponemos a los mandos de nuestra consola. Hoy día este detalle parece olvidado, pero si echamos la vista atrás nos toparemos con multitud de ejemplos como los que podemos extraer de la legión de videojuegos basados en La Guerra de las Galaxias.

Si nos emocionamos al ver los combates entre naves espaciales que nos presentaban las películas, difícilmente podíamos replicar esas sensaciones con los títulos que se publicaron en los años ochenta y apenas seríamos capaces de rescatar algún ejemplo que rompiera con esa tónica (como el arcade que Atari puso en los salones en 1983). No sería hasta el año 93 cuando coincidieron dos títulos que representarían la primera experiencia "de verdad" a los mandos de esas naves espaciales que tanto nos gustaban: *Star Wars: X-Wing* en ordenadores y *Star Wars Arcade* en los recreativos.

➔ **PERO... ¿QUÉ PASABA CON LAS CONSOLAS?** Su apartado técnico por aquel entonces no era capaz de llegar al nivel de las anteriores máquinas, por lo que hubo que esperar a que apareciera la siguiente generación.

Salvo el regular *Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire* que visitó PlayStation en 1995, no sería hasta tres años más tarde cuando la Nintendo 64 acogiera el título que mejor pondría en nuestras manos lo que antes sólo habíamos visto en el cine o en nuestro VHS. La consola era capaz de mover mundos generados en 3D como ninguna otra hasta entonces y esto se reflejaba en la calidad que alcanzaban las batallas, las cuales tenían lugar durante quince misiones (más algunas otras ocultas). El sueño de pilotar las naves rebeldes cobraba vida y su variedad y diferenciado control añadía interés al desarrollo, durante el









UNA TRILOGÍA DE LUJO

Años antes de que *Rogue Squadron* llegara al mercado, la trilogía original fue llevada a los circuitos de Super Nintendo en tres excelentes títulos que se agruparon bajo la denominación *Super Star Wars*. Vieron la luz de manera consecutiva y con un año de diferencia (empezando en 1992 y acabando en 1994) y basaban su jugabilidad en las plataformas y la acción, a lo que se añadía la opción de controlar a varios personajes de las películas y también fases en las que manejábamos naves y vehículos (bien puestas en escena gracias al Modo 7). Las críticas fueron positivas y comercialmente funcionaron muy bien, consiguiendo además revivir el interés por una franquicia que parecía haber finalizado diez años atrás. Como curiosidad, la última entrega tuvo una versión reducida y menos compleja que se lanzó para Game Boy y Game Gear.



cual el guión en sí casi perdía todo el interés para que nos centráramos en las tareas de cada misión (destruir objetivos o proteger aliados, por ejemplo). Si a todo ello le sumábamos escenarios de gran tamaño y muchos enemigos, el círculo cuadraba sin mucho esfuerzo.

Sin embargo, no todo fue de color de rosa. La falta de combate espacial (algo que se solucionaría en el excelente *Rogue Leader* para GameCube) fue un gran punto en su contra, además de la ausencia de algo tan clásico ya por entonces en N64 como un modo multijugador, una velocidad de desplazamiento de las naves reducida (y un framerate más bien bajo) y la necesidad del Expansion Pak para jugar en alta resolución. Pero todo ello poco importaba si los fans de la saga de ciencia ficción más popular del mundo habían encontrado al fin un videojuego que transmitía lo que prometía.



HISTORY RELOADED

MANUAL DE CÓMO NO PASAR DESAPERCIBIDO



ACCLAIM fue una de las compañías destacadas en una época de gran crecimiento para el sector del videojuego aunque, de la misma manera que se erigió, acabó explotando y elevándose como una de las muestras más claras de "pelotazo" empresarial.

■ **SI TUVIÉRAMOS QUE ELEGIR UNA COMPAÑÍA** basándonos en la controversia de sus acciones, esa no sería otra que la norteamericana Acclaim. Dejando de lado sus primeros y tranquilos años, su historia está plagada de actos que rozaron el mal gusto y la ilegalidad y polémicas que sirvieron el propósito de lanzar al estrellato a una compañía que no parecía predestinada a ello.

Su fundación tuvo lugar en 1987 y comenzó como un pequeño editor, dedicándose a la publicación de juegos para la NES dado que la plataforma llevaba un par de años funcionando muy bien comercialmente hablando en los Estados Unidos. Títulos como *Rambo*, *WWF Wrestlemania* o *Double Dragon II: The Revenge* dejan clara la idea inicial que tenía la compañía: proveer al mercado de grandes licencias sin importar demasiado la calidad que podían atesorar como videojuego. Y esta táctica funcionó, ya que Acclaim creció bastante en un corto período de tiempo a pesar del riesgo que suponía invertir en franquicias.



SIN DUDA, el juego icono de Acclaim fue *Mortal Kombat*: un éxito comercial bien embadurnado de polémica.

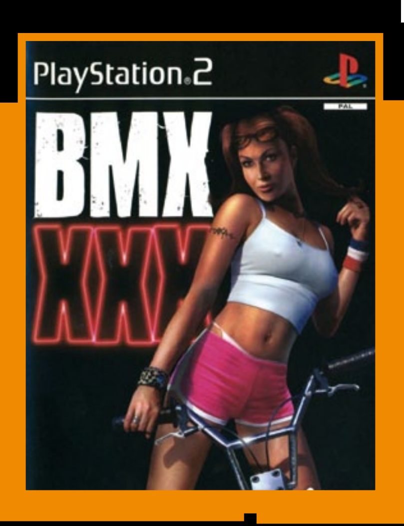
→ **DADO ESTE PROFUNDO ENFOQUE** sobre la máquina de Nintendo, un paso necesario era la adquisición de un editor adicional. La empresa japonesa imponía fuertes restricciones a quienes querían publicar videojuegos para su consola y una de ellas era la limitación de títulos que podían lanzar cada año, por lo que un "truco" bastante empleado por entonces era hacerlo vía diferentes sellos. Así, en 1990 Acclaim adquirió LJN, una empresa juguetera que desde hacía tres años también desarrollaba juegos (de una calidad muy baja) para la NES y que iba a servir para aumentar la producción sobre la, hasta entonces, única línea de negocio de la editora.

Un año después llegaría *Double Dragon II* para Game Boy y *Double Dragon III: The Sacred Stones* y *Smash TV* a la NES, título este último que más adelante aterrizaría en otras plataformas. Y ese mismo año se lanzaría el primer bestseller de Acclaim, utilizando de nuevo una franquicia para alcanzar un extraordinario nivel de ventas. *The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants* fue un pelotazo para la NES y acabó llegando a otros sistemas, aunque Ocean se hizo con las versiones para ordenador.

Casi al mismo tiempo que el anterior juego inspirado en la serie de dibujos

LA POLÉMICA COMO LEY DE VIDA

"Que hablen de ti, aunque sea mal." Este precepto lo llevó Acclaim a la práctica de manera casi perfecta, pues gran parte de su legado se basa en puestas en escena de lo más escandalosas. Hablar de *Mortal Kombat* a estas alturas casi carece de sentido, pues es de sobra conocido la que se organizó con el título de lucha y consecuencias posteriores como la regulación por edades en el mercado de los videojuegos, pero sus maniobras de Marketing y Relaciones Públicas fueron de peor gusto. Ofrecer 9.000 euros a los padres que llamaran Turok a su hijo recién nacido, meter contenido sexual en *BMX XXX* sin el permiso de Dave Mirra, intentar anunciar la segunda parte de *Shadow Man* en tumbas reales u ofrecerse a pagar las multas por exceso de velocidad de todos aquellos "cazados" durante el día de lanzamiento de *Burnout 2* fueron, entre otras muchas, varias de las tácticas que llevaron a Acclaim a estar "suciamente" en boca de mucha gente.



animados, otro título basado en ella como *The Simpsons: Bart vs. the World* también se ponía a disposición de sus fans. En 1992 llegarían *Double Dragon 3: The Arcade Game*, *Krusty's Fun House* y *Alien 3*, reforzando la posición de la empresa en un mercado que estaba cambiando de generación gracias a su nueva estrategia de lanzamientos multiplataforma.

➔**PERO NO SERÍA HASTA QUE SE HIZO CON LOS DERECHOS** para comercializar las versiones domésticas de *Mortal Kombat* cuando la editora diera un salto espectacular, situándose como un fenómeno del sector con apenas cinco años de vida en él.

Otro título con La Familia Addams como base y algunos más con Los Simpsons completaron un año 92 magnífico, aunque 1993 empezó muy bien gracias al impacto que tuvo *Mortal Kombat 2*. Y entre este y 1994 siguieron llegando juegos basados en licencias (Spider-Man y más de Los Simpsons), además de *WWF Royal Rumble* y el estupendo *NBA Jam*.

➔**UN NUEVO SALTO GENERACIONAL** se aproximaba y Acclaim no dudaría en aceptar el reto. Todavía publicaría *Batman Forever*, *WWF Raw* y otros lanzamientos puntuales en 1995 para las consolas portátiles y de sobremesa que habían compartido mercado hasta entonces, pero ya en el año 96 se dedicaría casi en exclusiva a las nuevas máquinas. *Alien Trilogy*, *NBA Jam Extreme* o *WWF WrestleMania: The Arcade Game* ponen en evidencia que la empresa norteamericana no iba a cambiar su estilo de hacer negocios, aunque la época de vender con tan sólo poner un nombre conocido en la portada estaba acabando.

EL FINAL DE ACCLAIM FUE UNO DE LOS MÁS SONADOS QUE HA VISTO ESTA YA NO TAN JOVEN INDUSTRIA

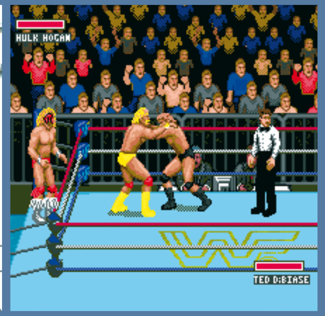
De todos modos, todavía faltaban *Extreme-G* y sobre todo *Turok: Dinosaur Hunter* para cerrar un 1997 de nivel para la editora. Sin embargo, Acclaim nunca volvería a vivir una época como la reciente. Productos como *Forsaken*, *Turok 2: Seeds of Evil*, *Re-Volt*, *Shadow Man*, varios títulos basados en South Park, Dave Mirra y la primera y segunda entrega de Burnout aparecerían hasta el año 2004, sin duda insuficientes para mantener en la picota a la editora.

➔**ESE AÑO, CONCRETAMENTE EL PRIMER DÍA DE SEPTIEMBRE,** Acclaim se declaraba en bancarrota. Las bajas ventas del software, junto a una gestión financiera desastrosa, provocaron que la compañía dejara una deuda cercana a los cien millones de dólares, el cierre de todos los estudios y el despido de muchos empleados que no cobraron sus últimas nóminas. Lo cierto es que la caída de una de las empresas que hicieron del abuso de las licencias, el llamar la atención por encima de todo y el crecimiento descontrolado su forma de vida no resultó sorprendente, pero sí la forma de hacerlo. Sin duda, un buen ejemplo de cómo no actuar en este negocio, ni en ningún otro.

FACETAS MUY DIFERENTES

Tal y como hemos explicado en el texto principal, Acclaim utilizó variedad de sellos para diversificar su producción. Así lo hizo con LJN, pero igualmente recordamos otros como Arena (antigua Mirrorsoft) y sus *Mortal Kombat* y *NBA Jam* o también Flying Edge, esta última muy conocida por adaptar a las consolas de Sega multitud de títulos como *Smash TV* o *WWF Super WrestleMania* (derecha). Por otro lado, la compañía adquirió estudios de renombre para añadirlos a sus propias desarrolladoras, del estilo de Sculptured Software, Software Creations e Iguana Entertainment, esta última responsable del gran *Turok: Dinosaur Hunter*.





TELÉFONO ROJO

Yen te responde



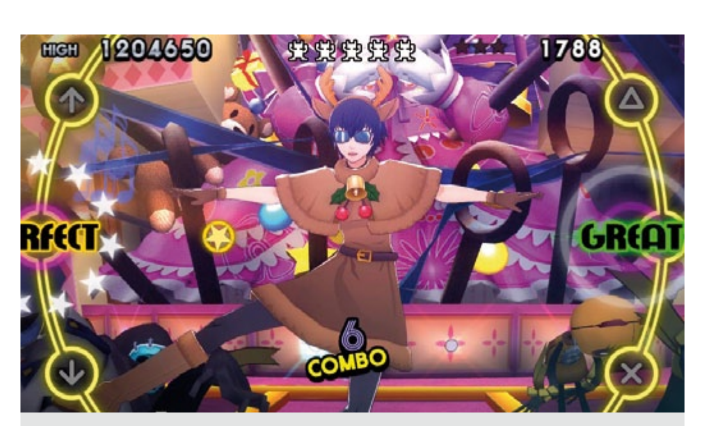
En Japón, cuando un desarrollador hace un juego malo, tiene que disculparse, con su madre vigilando, ante sus usuarios. Me comprometo a hacer lo mismo si me equivoco informando.

La mejor vida es la de mi Vita

@ ¿Qué tal Yen? Saludos:

■ Quisiera saber qué juegos de *Tomb Raider* (de PsOne o PSP) me recomiendas para jugar en PS Vita. ¿Los de PS One utilizan los dos sticks de la consola?

Pues *Tomb Raider 1* y 2, que son dos joyas absolutas, como *Anniversary*. Estas son mis tres apuestas. Ganan bastante en la pantalla de Vita aunque el tema del control ya es otra cosa. En *Anniversary* no hay ningún problema, porque puedes jugar con los dos sticks. En *Tomb Raider 1* y 2 tendrás que cambiar los controles para poder controlar a Lara con el stick izquierdo (piensa que es solo una simulación, ya que el juego se jugaba en su día con la cruceta del pad) y los pasos laterales en el stick derecho. La cámara no se puede poner en el stick derecho, desgraciadamente. Es engorroso pero merece el "esfuerzo" si no los jugaste en su día.



PERSONA 4: DANCING ALL NIGHT para PS Vita es un spin off que se centra en el baile aunque sin olvidar sus raíces roleras (incluye un modo historia con mucho texto, decisiones, escenas de anime...).

■ Por otro lado, ¿*Persona 4 Dancing All Night* cuenta con algo parecido a los social links de *Persona 4* y/o con diferentes finales o es todo bailar?

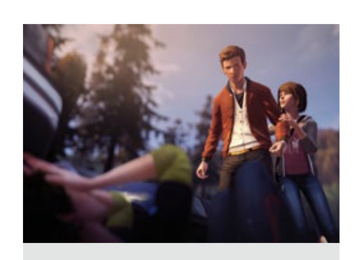
No, está centrado en la propuesta musical y, aunque hay una historia muy bien contada al estilo de una novela visual y en la que elegimos respuestas en ciertos diálogos, no hay ningún elemento rolero de la saga principal: ni diferentes finales (aunque haya un epílogo opcional) ni social links que controlen las relaciones con otros personajes. Eso sí, hay un modo libre que nos permite ir desbloqueando objetos y modificadores jugables.

■ Ahora quiero que te mojes. Dime la fecha de lanzamiento de *Hyrule Warriors* para 3DS en España.

Pues va a ser fácil mojarme, porque ya tiene fecha de lanzamiento oficial, el próximo 25 de marzo. Así está "tirao" lo de mojarse. También sabrás, pero no puedo evitar mencionarlo por el hype que me corroe, que *Hyrule Warriors: Legends* de 3DS contará con Linkle, la versión femenina de Link, como personaje jugable.

■ Y por último: ¿Ves posibilidades de que llegue *Life is Strange* a PS Vita?

Pues aunque me parece un juego que casaría a la perfección con la portátil e incluso técnicamente sería posible trasladarlo sin perder tanta calidad gráfica como otros títulos, me parece poco probable que acabe llegando. Es un estudio muy modesto y Sony tendría que tener un interés muy especial en llevarlo a su consola



LIFE IS STRANGE llegó a PS4, Xbox One y PC sin hacer mucho ruido, pero está gustando tanto que sus creadores, Dontnod Entertainment, ya han confirmado que el juego llegará también en formato físico y hasta con regalos exclusivos.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Acabará la RV con los juegos tradicionales?

■ Hola Yen, hay algo que me tiene muy preocupado: ¿crees que la Realidad Virtual será tan exitosa como para desbancar al juego tradicional?

Ya dije que no soy muy fan de la RV, aunque he de decir que cada vez se está refinando más la calidad visual y de inmersión. Pese a todo, no creo que estemos cerca de abandonar el control tradicional. Quizás algunos verán los juegos en su casco de RV, pero los seguirán jugando, en su mayoría, con el pad tradicional.



Pipi77

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

para que fuese posible. Y eso, hoy por hoy y desgraciadamente, no lo veo muy factible.
Shzelte

Quiero volver a besar la lona

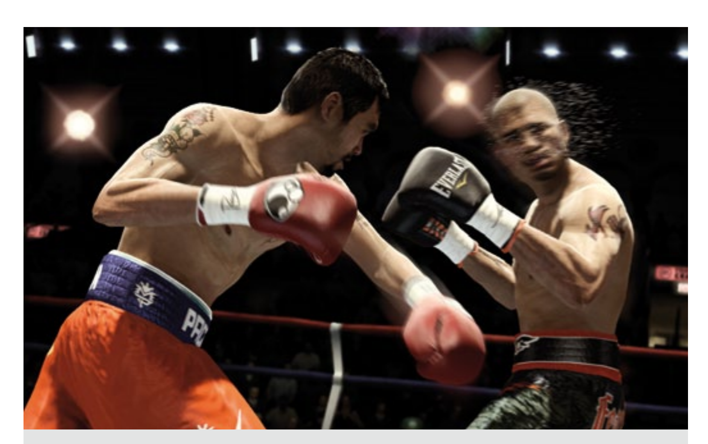
@Hola Yen, soy un gran seguidor de esta gran revista y bueno mis preguntas son las siguientes:

■ Con tantos lanzamientos que están por llegar a PS4, ¿qué juegos o sagas crees que pueden volver en esta generación?
Todo es posible viendo que se van a "rescatar" sagas como *Legacy of Kain*, muy queridas por los fans. Yo, en cambio, estoy más por la originalidad y no me seduce tanto que vuelvan viejas glorias. Como lo que pides es que me moje y te diga qué sagas podrían volver, yo apuesto por *Call of Duty*, *Assassin's Creed* y *Halo*. Es broma, apuesto por *Medievil*, *Dino Crisis* y *Parasite Eve*. Como ves soy de lanzar órdagos a la grande, a la chica y a los pares y al juego si es que tienes.

■ ¿Veremos otra vez algún *Call of Duty* ambientado en la actualidad o que no sea futurista?
Sin ninguna duda. Quizás no uno ambientado en la actualidad, que también podría ser, pero ambientado en alguna guerra pasada seguro. En cuanto que se pase la moda de los dobles saltos, los jet-packs y todo eso.

■ Y la última de todas: ¿tiene pensado EA Sports lanzar una nueva entrega de *Fight Night* en PS4? Gracias y seguid así.
EA Sports está, hoy por hoy, más centrada en la saga *UFC* que en su genial propuesta de boxeo, así que lo veo difícil. Piensa que las licencias de un juego de boxeo son más caras que las de UFC. Quizás veamos un juego de boxeo en la actual generación y seguro que también acaba llegando un nuevo *Fight Night* de EA Sports, aunque personalmente creo que antes nos llegará un juego de boxeo de otra compañía. Quizás más desenfado y no tan realista.
Alejandro Jiménez

> « LOS BITS ERAN CLAVES EN PASADAS GENERACIONES. HOY CUENTA TODO: RAM, CPU, GPU, BITS, ETC... »



FIGHT NIGHT CHAMPION salió en 2011 y, por ahora, es la última entrega de esta serie pugilística. No hubiera estado mal que EA hubiera aprovechado el tirón del reciente combate del siglo entre Mayweather y Pacquiao para relanzar esta respetada serie de boxeo...

vuestra OPINIÓN

Te regalo mi amiibo si dejas de llorar.

No llores niña, Nintendo sigue ganando un pastizal.

Póngame cuarto y mitad de bits

@¡Hola Yen! Te voy a hacer una pregunta que igual te parecerá un poco rara, incluso no me extrañaría que acabara en el "¡Qué me dices!", pero...

■ ¿Crees que en el futuro podremos ver consolas de 256 bits? Lo digo porque ya llevamos 3 generaciones de 128 bits. ¿Es que acaso es imposible que compañías como IBM u otras hagan procesadores de esa potencia? Y si es así, ¿no podrían hacer consolas con dos procesadores de 128b en paralelo como lo hizo Atari Jaguar poniendo 2 de 32b?
Pues nada más lejos, es una pregunta técnica bastante interesante. Lo primero, no llevamos 3 generaciones con consolas de 128 bits. Al menos no estrictamente. Los procesadores, a día de hoy, son de 64 bits. Otra cosa es que utilices varios procesadores para sumar 128 bits o más. En cualquier caso, ya no tiene ninguna relevancia. Por ejemplo, PlayStation One era de 32 bits, y era mucho mejor que Atari Jaguar y sus 64 bits. Es complicado porque por un lado están los bits del procesador y por otro los de la bus, por lo que tampoco es exacto decir que las consolas actuales son de 128 bits o de 256. En su día tuvo importancia, pero a día de hoy es una suma de muchas cosas: los bits del procesador, los de los procesadores actuales, la RAM, el chip gráfico, el de sonido, etc., así que ya no importa ni la mitad.

Esta compañía es una ruina

Pedro Jesús Aroca Ruiz

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola Yen, escribo para expresar mi opinión acerca de los últimos sucesos que, en mi opinión, están llevando a Nintendo a la ruina. Y es que últimamente la gran N deja mucho que desear. Y no me refiero solo a la escasez de juegos de calidad en Wii U, la poca esperanza de vida de la consola, las figuritas interactivas que apenas interactúan o el continuo retraso de la saga *The Legend of Zelda*. Me refiero a que, desde mi punto de vista, lo que más está estropeando a la compañía nipona es el hecho de que sus consolas siempre van un paso por detrás con respecto a sus hermanas de la misma generación en lo que a gráficos se refiere. Si bien han demostrado que pueden hacer grandes cosas con un potencial gráfico reducido, el hecho de ir por detrás ha impedido que pueda dar cobijo a grandes entregas como *Destiny*, *Battlefront* o incluso *Fallout 4*. Para finalizar creo que Nintendo debería replantearse el prematuro lanzamiento de NX. El sistema híbrido y las innovaciones están muy bien, pero de nada sirven si vuelven a estar por debajo de su competencia.

Yen: No la estarán llevando a la ruina económica porque las figuritas venden como churros, 3DS también, etc. Entiendo tu postura y me sumo a tu llamada. Yo también quiero que vuelva a ser puntera en lo gráfico, como SNES, N64, GC,...

vuestra OPINIÓN



Hobby también hace "refritos"

Alberto Lamborena

Hola Yen. Soy fan de la revista desde los comienzos. Me estaba callando este último año por respeto, pero leyendo el artículo de Daniel Quesada de este mes "Que me quede como estoy" me toca un poco la moral. Habla sobre refritos y que las compañías ya no se atreven a salirse de las hojas de ruta, etc. Pues bien, ¿cómo narices dice eso (que estoy totalmente de acuerdo) cuando vosotros nos metéis cada mes, ya no como reportaje puntual, 6 páginas de juegos retro y cosas obsoletas que los gamers nuevos ni conocen ni les interesa? ¡Basta ya! Soy suscriptor y si quiero recordar a qué jugaba con 10 años me compro otra revista. Hacéis un gran trabajo, pero llevaba mucho tiempo con esto dentro. Cito a Dani "!Hemos cambiado de generación pero todo parece seguir igual". Para seguir adelante con la revista en formato físico creo que hace falta más espacio para reportajes sobre juegos actuales, aunque no sean tan buenos.... y menos de reliquias. Aunque no sea fácil, no caigáis en el error de las compañías de juegos.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Hombre, son cosas distintas. Aunque Miyamoto se parta, aquí no hacemos un análisis en "HD" para vender lo mismo. Hay muchos lectores, y algunos les gusta también lo retro. Nos apuntamos tu crítica y yo, personalmente, también quiero más de todo.

■ Estoy pensando en comprarme una PS4 estas navidades aprovechando la bajada de precio pero con la reciente noticia de la futura Nintendo NX para julio de 2016 empiezo a tener dudas. ¿Crees que vale la pena comprarme la PS4 o sería mejor esperar a la futura Nintendo para hacer comparaciones? Gracias.

¡Vaya! Una pregunta facilona para terminar. Sinceramente, aún sabemos muy poco de NX, empezando por esa fecha de salida que sigue siendo un rumor que no termino de creerme. En cualquier caso, todo dependerá del planteamiento de la consola. Si es una máquina potente que pretende competir en desarrollos "third parties" con PS4 y Xbox One no te vendría mal esperar. Si por el contrario resulta que hacen una consola híbrido entre sobremesa y portátil o 2 consolas que compartan sistema operativo y funcionamiento la propuesta será tan diferente que no competirá con Xbox One y PS4 por lo que te convendrá más pillar una PS4 ya y después quién sabe. Como ves no te aclaro mucho, pero es que a estas alturas es imposible.

Marcelo Fernández Pascual

¿Cuándo volverá la lluvia copiosa?

@ Hola Yen, lo primero de todo: enhorabuena por tu sección. Te cuento:

■ Un día jugué al *Heavy Rain* en la PS3 de un amigo y me quedé prendado del juego. Total, que quiero tenerlo a toda costa. Por Internet he visto que este año 2015 va a salir para PS4 pero llevan diciéndolo meses y no veo por ningún lado una fecha definitiva de lanzamiento. ¿Sabes tú algo? Gracias por tu atención.

Se agradece el peloteo, Al lío: *Beyond: Dos Almas* para PS4 está disponible en PSN desde el pasado 26 de noviembre, al precio de 29,99 € (incluyendo DLC, mejoras visuales y nuevas opciones). Pero, de *Heavy Rain* , al menos en formato digital, aún no se ha confirmado fecha. En este sentido, lo único que ha adelantado Sony es que ambos juegos estarán disponibles en formato físico el 2 de marzo de 2016 y que, para entonces, quienes hayan comprado *Beyond* en digital podrán adquirir *Heavy Rain* a precio reducido, para no pagar más que por la edición física.

Rober Garcés

« UN RUMOR DICE QUE NINTENDO NX SALDRÁ EN JULIO DE 2016. ME PARECE DEMASIADO PRONTO »

Xbox y más dudas retrocompatibles

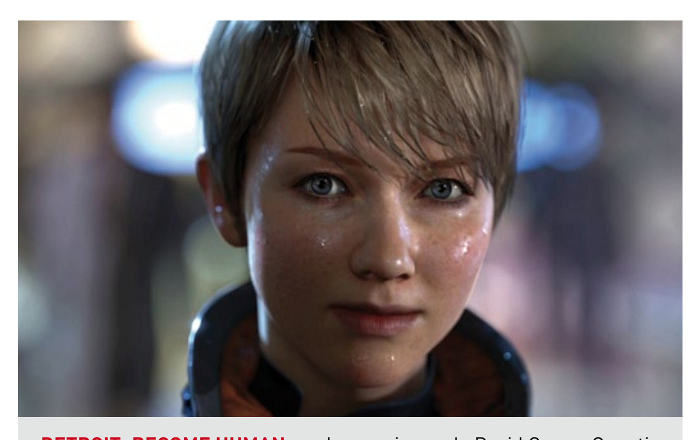
@ Hola de nuevo amigo Yen. Hace poco te escribí para que me resolvieras unas dudas y te agradezco que las contestáras. Ya ves, durante mas de veinte años comprando la revista y no escribir nunca y ahora en poco tiempo te escribo dos veces:

■ Referente a la retrocompatibilidad de Xbox One con los juegos de Xbox 360. ¿Tambien lo serán todos los de Kinect? Sobre todo me interesa el *Kinect Rush: A Disney Pixar Adventure*.

Siento traerte malas noticias pero Microsoft ha dejado muy claro que los juegos de Kinect de 360 no son ni serán retrocompatibles con Xbox One. Lo lógico sería que el modelo de Kinect de Xbox One pudiese emular, cuando no mejorar, las funciones del periférico de 360 pero el problema es que el USB de Xbox One no es compatible con los de 360. Debería serlo pero, en mi opinión, lo han "capado" para obligarnos a comprar accesorios de One como volantes, mandos, etc... en lugar de usar los de 360.

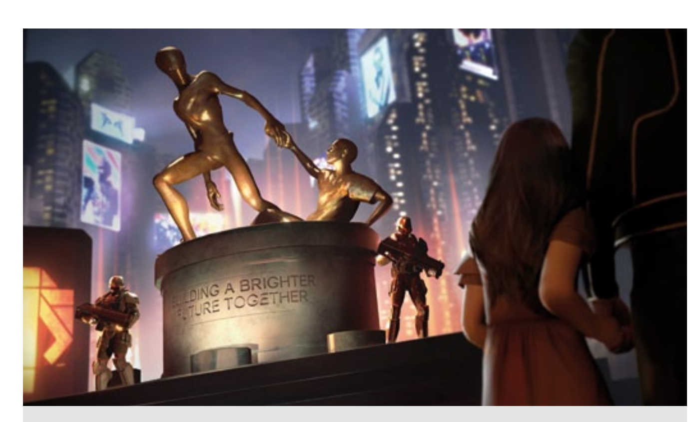
■ ¿Se podrán jugar partidas cruzadas entre los jugadores de PC y los de Xbox One al *Star Wars Battlefront*? De nuevo, muchas gracias amigo.

Pues no. EA ha confirmado que no hay juego cruzado entre plataformas. Es algo que Microsoft está potenciando de cara a la fusión de Windows 10 entre PC y Xbox One con juegos como *Fable Legends* o Sony con *Street Fighter V*, pe-



DETROIT: BECOME HUMAN es el nuevo juego de David Cage y Quantic Dream. Nacido de aquella demo técnica para PS3, la robótica Kara protagonizará su propio juego en el que vivirá entre humanos.





XCOM 2 llegará el próximo 5 de febrero en exclusiva a PC pero los consoleros no perdemos la esperanza de que Firaxis se decida a traernos una versión a PS4 y Xbox One. Va a ser un juegazo.

ro parece que la batalla estaría más desnivelada en un shooter por la diferencia entre jugar con teclado y ratón a hacerlo con un mando.
David Callejas

Enamorado de los ciber punkis

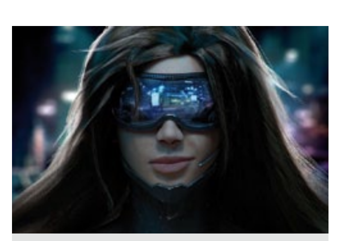
@Hola Yen, ¿qué tal? Yo bien, te escribo porque tengo unas cuantas dudas que espero que puedas resolverme. Ahí van:

■ **Tenía unas ganas tremendas de ver *XCOM 2* y resulta que es exclusivo de PC. ¿Por qué? ¿Saldrá también en consolas?**
Pues es un caso bastante sangrante. Resulta que los consoleros contribuimos en buena manera al resurgir de la saga y resulta que ahora nos quitan la miel de los labios para la segunda entrega. Aunque no será pronto yo creo que finalmente el juego terminará llegando a las consolas, aunque tendrán que rediseñar la interfaz y algunos aspectos del juego ya que está totalmente pensado para jugar con ratón.

■ **He visto que PS4 podría estar emulando juegos de PS2 y PSX en la recopilación de Star Wars según un rumor. ¿Crees que es cierto y que veremos una PS4 retrocompatible?**
Es un tema complicado. Desde luego es lo que todos queremos, que sea retrocompatible. El rumor del que hablas podría ser cierto pero queda por demostrar que el juego esté realmente funcionando de forma nativa en la consola y, sobre todo, que Sony tenga la intención de ofrecer la retrocompatibilidad. Sería un puntazo, desde luego, y más si la extienden también a PS2 y PSX. Aún así, me sigue pareciendo tremendamente difícil de creer ya que Sony ha invertido una verdadera millonada en PS Now, el servicio de juego en streaming que nos permitirá alquilar y jugar a juegos de anteriores generaciones PlayStation. Lo lógico sería pensar que a Sony no le queda más remedio que ofrecer retrocompatibilidad para igualarse con Xbox One pero como yo no soy nada lógico creo que no llegará, a no ser que encuentren cómo darle un uso a la infraestructura creada para PS Now.

■ **Soy muy fan de los universos cyberpunk y pensaba aguantar el mono del nuevo juego de CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, jugando a otra de mis sagas favoritas, *Deus EX*, pero he visto que *Mankind Divided* se ha retrasado hasta agosto. ¿Por qué? ¿Y cuándo llegará *Cyberpunk 2077*?**
Lo de *Deus Ex: Mankind Divided* es una faena, desde luego, pero supuestamente lo hacen para mejorar la experiencia de juego, no sabemos en qué sentido. Eso sí, al menos nos aseguramos tener un lanzamiento de calidad en verano, fechas en las que la agenda de lanzamientos suele estar desierta. En cuanto a *Cyberpunk 2077* la cosa va para largo. Aún no hemos visto ni una sola imagen del juego. Sí, ya sé que había artes conceptuales, me refiero a juego de verdad y CD Projekt RED no dispone de los recursos de otros grandes estudios para tener dos equipos trabajando en distintos juegos. Yo lo esperaría para 2017, incluso más bien a finales o más allá. Esto me hace reflexionar: ¿de verdad es necesario mostrar un juego años antes de que vaya a salir al mercado? Seguro que sí desde el punto de vista del marketing pero es que la espera se hace horrible en algunas ocasiones.

« EL DESARROLLO DE CYBERPUNK 2077 VA PARA LARGO. CON SUERTE LLEGARÁ HACIA FINALES DE 2017 »



CYBERPUNK 2077 sigue siendo un verdadero misterio. CD Projekt RED no dice nada y aún no hemos visto el juego en movimiento ni capturas. Eso sí, estando los polacos detrás seguro que será un bombazo.

vuestra OPINIÓN

Más secciones retro en Hobby

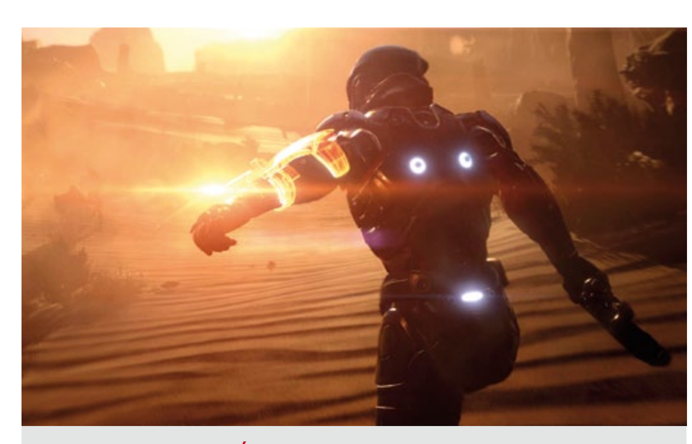
Daniel Sáez

Soy un veterano de las consolas y como tal poseo juegos de la dorada época de los 16 bits, sobre todo. Sin embargo, también soy un jugón y las consolas las tengo para usarlas, no para mirarlas y tanto las usé que acabaron en el cementerio consolero. Por eso hace poco me hice con una Retron 5, primero por la comodidad de poder usar mis cartuchos y segundo por poder verlo de forma decente en un LCD. Al comprarme dicha consola no sólo saqué brillo a mis viejos juegos sino que me abrió la mente y la cartera a "nuevos" juegos y en especial a aquellos que no llegaron a nuestro país. Sin embargo, tanto pez en el mar hace que no sepas qué pescar. Más allá de las más o menos conocidas joyas hay mucha odisea dentro de ese mar de juegos retro que nunca llegaron. Por eso creo que podría tener cabida una sección de análisis que siguiera el patrón de los análisis oficiales pero para aquellos juegos que no llegaron a España y así dar una pequeña luz en este mar negro que es el juego retro importado.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: La magia de los lectores es así. Mientras unos echan en falta secciones retro otros están hartos del "mundo viejuno". Como sabéis yo soy muy retro y me gusta tu idea mucho. Solo espero que hagamos una revista a gusto de todos.





MASS EFFECT: ANDRÓMEDA, la nueva entrega de una de las mejores sagas de la pasada generación, llegará a finales de 2016 según ha informado la propia BioWare. Para mí, demasiada espera va a ser.

Siguiendo con la temática cyberpunk, aunque no sea de un modo estricto, ¿qué se sabe sobre *Mass Effect 4*? ¿fecha de salida aproximada?
Mass Effect: Andromeda, que así se llama esta cuarta entrega, estará desarrollada también por Bioware, tendrá lugar tras los sucesos de la primera trilogía, nos invitará a explorar la Galaxia Andrómeda, volveremos a pilotar el Mako (el vehículo de exploración que era también protagonista en el primer *Mass Effect*, tendrá gráficos super realistas (según sus creadores, claro) y llegará a finales de 2016. De hecho, queda tan "poco" tiempo para su salida que estamos seguros de que EA revelará nueva información en los próximos meses. Esperamos que sea pronto.
Alberto Riera

Opinando de la rabiosa actualidad

@Hola Yen, cómo lo llevas. Yo bien, pero te traigo unas cuantas preguntas que necesitan respuesta, al menos para mí:

¿Qué crees que está preparando EA y Jade Raymond con ese nuevo juego de mundo abierto?
Aún es muy pronto para aventurar qué andarán tramando. No me disgustaría nada ver algo parecido, aunque mejorado, a *I Am Alive*, por ejemplo.

¿Cómo crees que quedará al final *StarFox Zero*? ¿Piensas que valdrá la pena?
La verdad es que después de ver el tráiler de presentación me quedé muy frío. La papeleta es muy difícil porque el concepto de jugabilidad, que mezcla acción en tercera persona en la televisión con una vista en primera persona en el Gamepad, genera no pocas confusiones al jugar. Aún así, y sabiendo ya que gráficamente no será ningún prodigio yo confío plenamente en Miyamoto y creo que sabrá reconducir el desarrollo del juego para ofrecernos una experiencia divertida.

¿Qué opinas de *Star Wars: Battlefront*? Sabiendo que no me van demasiado los juegos online pero que me encanta el universo de las películas, ¿me lo recomiendas?
Pues aún no he podido dedicarle más tiempo del que estuve jugando a la beta y, pese a sus defectos, las partidas son entretenidas y muy espectaculares. Otra cosa es que no venga con mucho contenido. Pero bueno, en cualquier caso, y sabiendo que no te van mucho este tipo de propuestas online la respuesta me parece bastante clara: no te lo recomiendo.

¿Qué te parece la censura por estos lares de *Xenoblade Chronicles X* de Wii U?
Pues hombre, no es que la censura haya sido bestial. Por un lado no podemos ponerle los trajes sugerentes del resto de féminas del juego a una niña de 13 años, lo que no deja de parecerme hasta bien. En cuanto a lo de no poder editar el tamaño del busto de nuestra heroína qué quieres que te diga, me parece una chorrada. Es la típica japonesada y desde luego no habría pasado nada por dejar esa opción pero no es algo que pueda influir en la experiencia de juego, así que no me importa lo más mínimo, aunque no me guste demasiado el ir de "mojigato". El juego es idéntico en todo lo demás al que hemos podido ver en tierras niponas y te aseguro que eso es lo importante.

Y por último, ¿qué opinas del vídeo de Xbox sobre la retrocompatibilidad que se "ríe" de PS4?
Me parece algo sano, como en su día pensé del vídeo de Sony mofándose del sistema de segunda mano de Microsoft. Son cosas del marketing pero que, en definitiva, acaban redundando en mejoras positivas para los usuarios. Así que dejemos que se "tiren los trastos".



STARFOX ZERO para Wii U dejó a muchos espectadores helados con si nivel gráfico pero según van pasando los meses de desarrollo la verdad es que tiene mejor pinta y, claro, hay que fiarse de Miyamoto.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas (en esta ocasión, una por extensión) son ciertas:

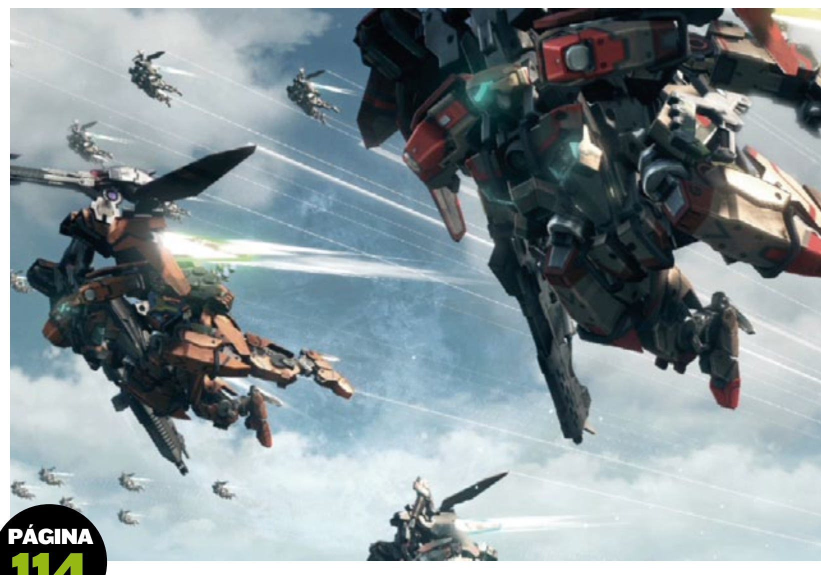
@ En la página 3 de la Hobby número 292 alguien comenta: "Tampoco me quito de la cabeza lo que ofrece *Black Ops 3*, el primer CoD en años que me apetece jugar de verdad..." Y en la página 101, en tu sección, dices: "*Black Ops 3* no pertenece a una saga que precisamente sea de mis favoritas pero esta nueva entrega tiene pinta de ser bastante completa y seguro que acabo enganchado al online". Evidentemente sé que no me vas a publicar y si me publicas ¡no me mandes al QMD! XD Solo decirte que sé que eres Alberto LLoret....y si no: ¡desmiéntemelo! Jajajaja. Aunque pienso que Yen realmente es la unión de todos los componentes de esta fantástica revista en la que cada uno aporta su granito de arena.



Yen: Todos vuestros intentos de descubrir quién hay tras mi alter ego suelen acabar igual. Primero lanzáis una apuesta, generalmente acompañada por una "prueba" como la que aportas pero luego siempre os queda el "regomello" y acabáis tirando por lo fácil, diciendo que Yen somos todos, una especie de Franken-Hobby creado con todos los redactores. No lo diré más y sabe Miyamoto que no miento: Yen es una sola persona, ojalá fueran varias, ;)

PREESTRENO





PÁGINA 114

XENOBLADE CHRONICLES X. El esperado RPG de acción de Monolith para Wii U ya está a la vuelta de la esquina. Por fin podremos subir en sus prometedores robots.



PÁGINA 118

RAINBOW SIX SIEGE. El nuevo shooter multijugador de Ubisoft propondrá batallas muy estratégicas en las que se enfrentarán fuerzas de élite y terroristas.

PÁGINA 110

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

El clásico de Gamecube llegará a PS4, Xbox One, PC, PS3 y Xbox 360 el 19 de enero, con una remasterización que añadirá numerosas mejoras visuales y de control, así como un modo de juego adicional en el que el protagonista será Albert Wesker.

EN ESTE NÚMERO...

El año ya está tocando a su fin, pero todavía faltan varios juegos por salir, y tampoco está de más ir pensando en algunos de los títulos que llegarán nada más estrenarse un 2016 que será de órdago.

■ 19 de enero ■ Capcom ■ Aventura

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

La última entrega clásica de la saga de Capcom vuelve con su terrorífica magia intacta. Pasajeros, suban al tren del pasado.

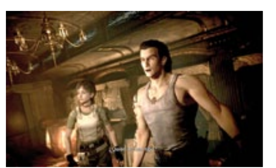
■ **RESIDENT EVIL** ha sido siempre una saga muy aficionada a las remasterizaciones, y a principios de 2016 le va a tocar el turno a una de sus entregas más desconocidas, *RE0*, que sólo vio la luz en Gamecube y Wii. Esta precuela se lanzará en formato digital, pero los usuarios de PS4, Xbox One y PC (no así los de PS3 y 360) podrán adquirirlo en físico si lo desean, como parte de *RE Origins Collection*, un pack que incluirá también la remasterización del "remake" de la primera entrega, que se publicó hace ya casi un año.

→ **LOS PROTAGONISTAS** serán Rebecca Chambers, una novata de STARS, y Billy Coen, un condenado a muerte que se halla en busca y captura. El juego dará comienzo en un tren, y posteriormente nos llevará por otros parajes, como un centro de formación que recordará sobremanera a la mansión de la primera entrega. Podremos cambiar en cualquier momento entre los dos personajes, algo que será fundamental para resolver los numerosos puzles y poder avanzar por los escenarios. Las mejoras técnicas respecto al original serán numerosas: control adaptado a joysticks, imagen panorámica, resolución de 1080p, mejores texturas... Los nostálgicos podrán mantener tanto el control clásico como el formato de imagen 4:3, si así lo desean. HC

LAS CLAVES



1 NINTENDERO. *RE 0* es el único título que se había mantenido fiel al acuerdo de exclusividad que la Gran N firmó con Capcom en 2001.



2 DÚO PROTAGONISTA. El uso de dos personajes simultáneamente es la clave de esta precuela, que indaga en el origen del Virus T.



3 MODO WESKER. En esta remasterización, se podrá jugar con el villano de la saga. Se desbloqueará tras completar la aventura.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Uno de los *Resident Evil* más especiales volverá a lo grande, con las mecánicas y la ambientación de "survival horror" que han desdeñado las entregas más recientes.



¡OJO AL DATO!



Resident Evil 2 "Remake"...
OTRO QUE VOLVERÁ DE ENTRE LOS MUERTOS
Hace un par de meses, Capcom anunció lo que los fans venían pidiéndole desde hace años: un "remake" de *Resident Evil 2*. Por ahora, no se sabe qué motor gráfico usará ni si se mantendrá el enfoque del original con cámaras fijas o se apostará por una cámara ubicada sobre el hombro.



LA TÉTRICA AMBIENTACIÓN será digna de los orígenes de la saga. *RE0* fue la última entrega en apostarlo todo al "survival horror".

SALDRÁ EN FORMATO DIGITAL, PERO TAMBIÉN FORMARÁ PARTE DEL PACK FÍSICO ORIGINS COLLECTION



ALBERT WESKER, al que sólo se había podido manejar en el modo Mercenarios de algunas entregas, lanzará rayos por los ojos con los que carbonizará a los zombis.



LAS MECÁNICAS serán muy clásicas: exploración de los escenarios sin pistas de adónde ir, resolución de puzles, gestión de un inventario reducido, grabación con cintas de tinta...

■ 16 de febrero ■ Capcom ■ Lucha

STREET FIGHTER V

El mito de la lucha 1 vs 1 pasa a la nueva generación con una 5ª entrega que supondrá un salto en jugabilidad y concepto.

■ **CAPCOM QUIERE VOLVER** a la época dorada de la lucha con *Street Fighter V*, la nueva entrega de su longeva saga de lucha que, aparte de un remozado despliegue visual (entornos y modelos más detallados a 1080p y 60 fps), contará con nuevos luchadores e interesantes novedades a nivel jugable. Por el momento ya se ha desvelado que *SFV* se pondrá a la venta con un total de 16 luchadores (entre ellos caras nuevas como Rashid, Laura, Nicallis...) junto a veteranos como Ken o personajes de *SF Alpha 3*, como Karin o R. Mika.

→ **EL SISTEMA DE COMBATE** seguirá la línea de anteriores entregas, pero añadiendo indicadores como la barra V, que nos permite realizar técnicas especiales (incluidos habilidades únicas o contraataques) así como una barra para saber cuánto nos daño más podemos recibir antes de quedarnos "pajaritos". También habrá ataques que utilizarán el entorno en momentos clave del duelo, zonas que podremos romper con nuestros golpes...

A los 16 luchadores iniciales se sumarán 6 más en 2016, que podremos adquirir con el Fight Money que ganaremos en el juego al cumplir tareas específicas (o usando dinero real). El modo online, además, promete funcionar muy bien. HC

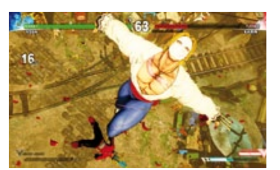
→ PRIMERA IMPRESIÓN

Suave, fluido, entretenido y con muy buenas ideas. A falta de ver el juego completo, promete... y mucho.

LAS CLAVES



1 **22 LUCHADORES.** 16 en el lanzamiento y 6 más que llegarán en 2016. Esos 6 extra se podrán conseguir con la moneda del juego.



2 **ESPECTACULAR.** Será fluido, con personajes y entornos muy detallados y ataques y técnicas especiales realmente impresionantes.



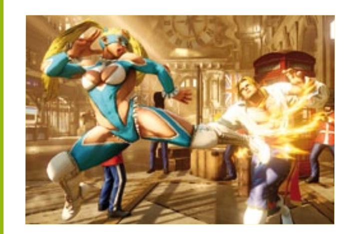
3 **MODOS.** No faltarán modos historia, versus, survival, tutorial y online, que funcionará mejor que en anteriores *Street Fighter*.





BISON, DHALSIM, RYU, Vega o Nash son algunos de los viejos conocidos que estarán en *SFV*.

¡OJO AL DATO!



Lucha... ¿autocensurada?
CAPCOM HA ALTERADO ALGUNAS SECUENCIAS
Como la animaciones previas al combate de R. Mika y Cammy, dos luchadoras con muchos de sus atributos a la vista y que, tras estos reajustes de cámara, tienen planos menos "comprometidos" y sexualizados.

SFV PERMITIRÁ EL COMBATE CRUZADO ENTRE LOS USUARIOS DE PS4 Y PC

LOS NIVELES contarán con zonas que podremos destruir, algún "remate ambiental" e incluso algunas zonas ocultas.

LAS CLAVES



1 EXPLORACIÓN. Será el eje central, pues va a ser el mundo abierto más inmenso que se haya visto en una consola de Nintendo.



2 COMBATES. Seguirán el camino marcado por el primer *Xenoblade*: en tiempo real, con el uso de comandos y "artes" especiales.



3 NUEVA LOS ÁNGELES. Una parte importante del juego consistirá en aportar al progreso de la ciudad de muchas maneras.

■ 4 de diciembre ■ Monolith Soft ■ Rol

XENOBLADE CHRONICLES X

Descubre un gigantesco planeta y lucha por la supervivencia de la raza humana en el RPG más prometedor para Wii U.

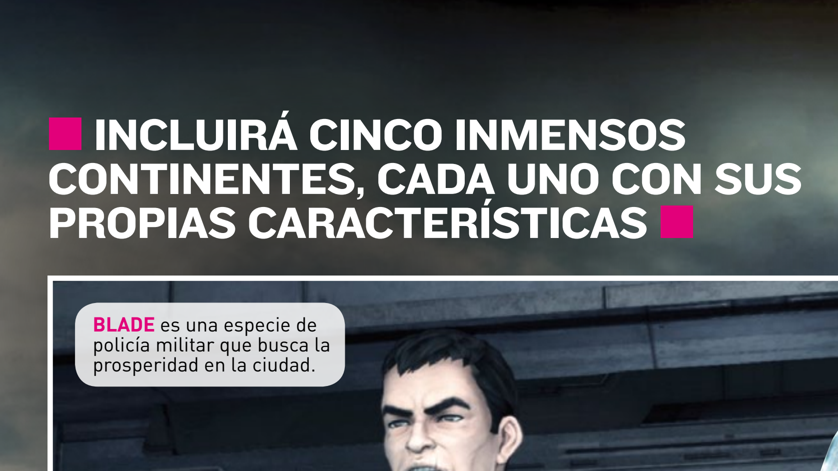
→ **YA ESTÁ CASI AQUÍ UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS DE Wii U:** el sucesor de aquel genial *Xenoblade* de Wii (probablemente el mejor juego de rol japonés de la pasada generación), que nos presentará una aventura y personajes completamente nuevos. Ya lo tenemos y hemos empezado a vislumbrar las colosales dimensiones del planeta Mira, que es cinco más grande que el mundo entero del primer *Xenoblade*.

→ **TRAS HUIR DE LA DESTRUCCIÓN DE LA TIERRA** y de unos temibles alienígenas, nuestro protagonista despierta de su letargo dos meses después de que sus compañeros se hayan asentado en el planeta tras un aterrizaje forzoso y hayan fundado la ciudad de Nueva Los Ángeles con los restos de la nave en la que viajaban. Al principio nuestro personaje sufre pérdidas de memoria, pero los miembros de la organización BLADE (cuyo objetivo es garantizar la estabilidad y el progreso de Nueva Los Ángeles en esta tierra llena de misterios) le ayudan en el proceso de adaptación y le invitan a que se aliste en dicho grupo. Como miembro de BLADE debemos realizar una gran variedad de misiones que nos permitan mejorar el nivel de vida de los humanos y entender mejor nuestro nuevo hogar. Y cuando nos ganemos el respeto de nuestros superiores, obtendremos el derecho a conducir los sofisticados robots Skells. HC

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

Todo apunta a que será uno de los mejores juegos de rol del año, con un gran mundo lleno de cosas fascinantes por descubrir.

INCLUIRÁ CINCO INMENSOS CONTINENTES, CADA UNO CON SUS PROPIAS CARACTERÍSTICAS



BLADE es una especie de policía militar que busca la prosperidad en la ciudad.



AL PRINCIPIO del juego podréis editar el aspecto del prota (masculino o femenino).





Para los coleccionistas...
EDICIÓN LIMITADA Y PACK CON LA CONSOLA
Además de la versión estándar, también llegará una versión limitada que incluirá una caja metálica SteelBook, un libro de ilustraciones, un mapa de Mira y un póster. Además, habrá pack de Wii U con el juego, el libro de ilustraciones y el mapa.



LA FAUNA DE MIRA es muy variada, y muchas especies sorprenden por su imponente tamaño. Algunas criaturas son más violentas que otras, y en ocasiones podréis evitar el enfrentamiento si no interferís con ellas.

■ 4 de diciembre ■ Nintendo ■ Rol

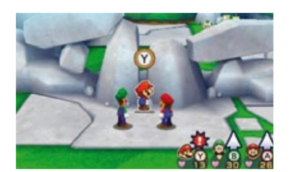
MARIO & LUIGI PAPER JAM

¿Hay algo mejor que un juego de rol de Mario ya sea *Paper Mario* o *Mario & Luigi*? Sí, la fusión de los dos juegos en uno.

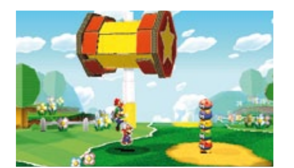
LAS CLAVES



1 HISTORIA. Los personajes de *Paper Mario* "invaden" el Reino Champiñón generando situaciones de lo más humorísticas.



2 FUSIÓN DE MECÁNICAS. Además de las mecánicas de *Mario & Luigi* también veremos otras de *Paper Mario*, como entrar por rendijas.



3 COMBATES POR TURNOS. Las batallas tendrán más opciones que nunca, gracias al estreno de un tercer personaje, Mario de papel.

■ **LOS DOS UNIVERSOS ROLEROS DE MARIO SE FUSIONAN** en una nueva aventura que mezclará mecánicas y elementos de la saga *Mario & Luigi* y de *Paper Mario*. La historia comenzará con el patoso de Luigi, que provocará una "invasión" de personajes de papel en el Reino Champiñón al liberarlos sin querer de un libro mágico de *Paper Mario*. Se jugará como *Mario & Luigi Dream Team*, con especial hincapié en los minijuegos rítmicos durante los combates o los ataques conjuntos, ahora con tres protagonistas: Mario, Luigi y Mario de papel.

→ **TAMBIÉN VEREMOS MECÁNICAS DE *PAPER MARIO*,** como usar nuestra "delgada" figura para pasar por rendijas, por ejemplo. El sentido del humor será otro de los protagonistas gracias a los desajustes entre los personajes de ambos universos. Lo mejor es que cualquier parte del juego será jugable, desde abrir un cofre a explorar los escenarios como en un plataformas o recuperar energía con un minijuego de baile. La variedad será bestial, con tareas como guiar a una pandilla de Toads a su redil como si fueran vacas o las nuevas batallas de cartoñecos, unos combates en entornos 3D con versiones gigantes y de cartón de los personajes de la saga, por ejemplo. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

En las primeras horas nos hemos reído, divertido y disfrutado de mecánicas muy variadas. Ya solo nos queda descubrir si mantiene el nivel con el paso de las horas.



LA FUSIÓN DE LAS DOS SAGAS impregnará hasta los combates, con ataques tan locos y divertidos como el frontón.

¡OJO AL DATO!



Quien tiene un amiibo...

LOS AMiiBOS AYUDARÁN DURANTE LAS PELEAS

Si conectamos alguno de nuestros amiibos del universo Mario obtendremos un set de cartas que podremos usar durante los combates para conseguir nuevos ataques y habilidades. Por fin les daremos un buen uso.

LAS BATALLAS DE CARTOÑECOS enfrentarán a personajes gigantes de cartón en escenarios en 3D.

UNA FUSIÓN DE SAGAS QUE OFRECERÁ VARIEDAD Y DIVERSIÓN

LA VARIEDAD DE MECÁNICAS será uno de sus puntos fuertes, tanto durante los combates o los puzles como durante la exploración de los escenarios. Un festín, vamos.

LAS CLAVES



1 OPERADORES. Son las clases de R6S. Hay 16 en total y están divididos en atacantes y defensores. No encontraréis dos iguales.



2 COOPERACIÓN. Para salir victoriosos, hay que coordinarse exitosamente con el resto del equipo. Aquí no vale ir de "lobos solitarios".



3 SITUACIONES. Disponemos de un modo para un jugador en el que ponemos a prueba las habilidades de cada operador.

■ 1 de diciembre ■ Ubisoft ■ Shooter táctico

RAINBOW SIX SIEGE

La saga *Rainbow* vuelve, pero en lugar de hacerlo por la puerta grande, lo hace derribando la pared a mazazo limpio.

→ **UNA BALA EQUIVALE A UNA VIDA.** Es la máxima de la saga *Rainbow Six*, que vuelve a entrar en vigor en *Siege*, la entrega que se dejará caer por consolas y PC en apenas unos días. Esto, unido a que cada partida se desarrolla por equipos (atacantes y defensores), nos obliga a pensar y planear cuidadosamente cada movimiento. De lo contrario, pasaremos gran parte del tiempo contemplando la partida como espectadores y decepcionando al equipo.

→ **LA PRIMERA DECISIÓN** pasa por elegir a un Operador, las clases de esta entrega. Cada uno dispone de habilidades que lo hacen único y apto para situaciones muy concretas. Por ejemplo: Sledge cuenta con un gigantesco martillo capaz de tirar abajo paredes de un golpe, mientras que Motagne dispone de un escudo que le hace casi invulnerable. La penetración de las paredes y las distintas rutas de acción disponibles hacen que cada mapa sea un auténtico mundo abierto a cientos de estrategias, y ahí es donde entra en juego la comunicación y el trabajo en equipo. No hay mejor sensación que llevar a cabo con éxito una operación planeada al dedillo. Esto exige compenetración entre los miembros, lo que convierte a *Raibow Six Siege* en un título que pierde muchos puntos si se juega en solitario. Su propuesta, sin embargo, cuenta con papeletas de sobra para triunfar. HC

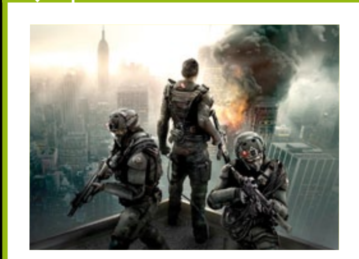
→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

Un soplo de aire fresco dentro de un mar de títulos clónicos. Eso sí, hay que jugar con amigos para exprimirlo al máximo.



EL EQUIPO ATACANTE puede enviar drones antes al inicio de la partida para marcar a los enemigos.

¡OJO AL DATO!



Sucesor sin predecesor...
SIEGE* ES SECUELA DEL CANCELADO *PATRIOTS

En 2001 se anunció que Ubisoft trabaja en un nuevo título de la saga *Rainbow* bajo el subtítulo *Patriots*, pero tres años más tarde fue cancelado. Sin embargo, las ideas y conceptos originales de *Patriots* sirvieron como cimientos para *Siege*.





LOS DEFENSORES aprovecharán los primeros minutos para reforzar las paredes y colocar trampas..

■ SER HÁBILES NO NOS HACE VENCEDORES. LA COOPERACIÓN CON OTROS ´SI LO HARÁ ■



HACER RAPEL y entrar por una ventana es un método útil y muy vistoso. Si sale bien, claro.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

NOVIEMBRE



CINE

LOS JUEGOS DEL HAMBRE. SINSAJO PARTE 2. La adaptación a la gran pantalla de la trilogía de best sellers de Suzanne Collins concluye con esta segunda parte de Sinsajo y su esperado asalto al Capitolio.

20

20

Wii U

MARIO TENNIS: ULTRA SMASH. Mario y cia. vuelven a Wii U con el divertido arcade de tenis de siempre, pero con ideas y modos nuevos.

26

BLU-RAY

ANT-MAN. El superhéroe más pequeño de Marvel se cuela en tu reproductor de Blu-ray acompañado de unos suculentos extras, como un completo "making of".

DICIEMBRE

1



PS4-XO-PC

JUST CAUSE 3. Rico Rodríguez vuelve a desplegar su gancho -y su poder destructivo- para liberar su pueblo natal, en una nueva trama repleta de explosiones.



1

PS4-XO-PC

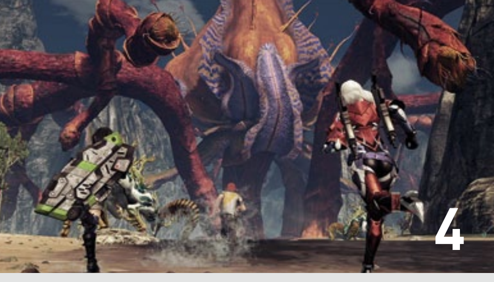
RAINBOW SIX SIEGE El shooter táctico cooperativo enfrentará online a operativos especiales y terroristas en modos/mapas de todo tipo.



3

PS VITA

CIVILIZATION REVOLUTION 2 PLUS El mítico juego de gestión y estrategia llega a Vita introduciendo novedades, como nuevos líderes, una nueva urbe y más.



4

Wii U

XENOBLADE CHRONICLES X Wii U se viste de gala para recibir un gigantesco juego de rol exclusivo. ¿Listo para invertir cientos de horas?

4



3DS

MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS. La fusión de los universos *Mario & Lugi* y *Paper Mario* nos deja un desenfadado RPG con grandes dosis de humor y batallas de "cartoñecos" que lucen de muerte en 3DS.



18

CINE

STAR WARS EPISODIO VII ¿Quién no tiene esta fecha anotada? "Star Wars" vuelve a la gran pantalla y promete dejar una huella tan profunda como con la trilogía original...

Y PRÓXIMAMENTE...

•Animal Crossing: Amiibo Festival	Wii U	20 de nov.
•Atelier Escha & Logy Plus	Vita	20 de noviembre
•El Puente de los Espías	Cine	4 de diciembre
•Misión Imposible: Nación Secreta	Blu-Ray	11 de dic.
•Resident Evil Origins...	PS4-XO	22 de dic.
•LEGO Marvel Vengadores	Todas	26 de enero
•This War of Mine: The Little...	PS4-XO	29 de enero
•The Legend of Heroes...	PS3-Vita	29 de enero
•Final Fantasy Explorers	3DS	29 de enero
•Umbrella Corps	PS4-PC	Principios 2016
•Steve Jobs	Cine	1 de enero
•Dead Secret	PS4-PS3	Enero 2016
•Sebastian Loeb Rally Evo	PS4-XO-PC	29 de enero
•Naruto Shippuden 4	PS4-XO-PC	5 de febrero
•XCOM 2	PC	5 de febrero
•Etrian Odyssey 2 Untold	3DS	12 de febrero
•Arslan: The Warriors...	PS4-PS3-XO	12 de febrero
•Mighty nº9	Todas	12 de febrero
•Zoolander 2	Cine	12 de febrero
•Street Fighter V	PS4-PC	16 de febrero
•Project X Zone 2	3DS	19 de febrero
•Deadpool	Cine	19 de febrero
•MXGP2	PS4-XO-PC	Febrero 2016
•Beyond & Heavy Rain Collect.	PS4	2 de marzo
•Kung Fu Panda 2	Cine	4 de marzo
•Hitman	PS4-XO-PC	11 de marzo
•Uncharted 4: El deselance...	PS4	18 de marzo
•Batman v Superman	Cine	23 de marzo
•Nights of Azure	PS4	1 de abril
•Quantum Break	Xbox One	5 de abril
•El libro de la Selva	Cine	15 de abril
•Total War: Warhammer	PC	28 de abril
•Capitán América: Guerra...	Cine	29 de abril

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 124

LANZAMIENTOS EN BLUYRAY. Este mes abre fuego Misión: Imposible Nación Secreta y le siguen Los Cuatro Fantásticos, Del Revés, Ted 2 o un cofre especial de coleccionista con toda la trilogía de El Hobbit.



PÁGINA 122

TECNOLOGÍA

Volantes, mandos, headsets smartphones, capturadoras de vídeo, visores de realidad virtual, cámaras deportivas... lo último del mercado en gadgets está en esta sección.



PÁGINA 128

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Desde esta carísima estatua de Simon Belmont a la banda sonora de *Fallout 4*, el libro de arte oficial de *Halo 5 Guardians*...

EN ESTE NÚMERO...

Si Fallout 4, Rise of The Tomb Raider o *Black Ops III* no han acabado con tus ahorros, aquí tienes una buena selección de artículos, para todos los bolsillos, que terminará de arruinarte.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Un gran volante para fans de la simulación

■ **Nombre:** T150RS ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Plataforma:** PS4 y PS3 ■ **Precio:** 179€

Thrustmaster sigue aumentando su gama de volantes para todo bolsillos con este "gama media", ideal para los fans de la velocidad que no disponen de los 350-600 € que cuestan las series T300RS y T500RS, lo máximo en prestaciones. Aún con las diferencias de precio, este T150RS ofrece también unas características más que impresionantes, como Force Feedback regulable, pedales de metal de gran tamaño (también ajustables), compatibilidad con PS3/PS4... El precio, lógicamente, se nota en algunos detalles del acabado, como el tamaño algo pequeño del volante o el mueble de los pedales, que se desliza fácilmente y parece algo frágil. Pero si no eres un "pro" de la velocidad, son de lo mejorcito en su gama.
www.thrustmaster.com.

VALORACIÓN: ★★★☆

Captura a máxima calidad

■ **Nombre:** ElGato HD60 ■ **Compañía:** ElGato
■ **Plataforma:** PC, PS4, XO ■ **Precio:** 169,99€

Cada vez hay más capturadoras que graban vídeo a 1080p y 60 fps, pero pocas lo hacen tan bien como este HD60 (o su versión Pro, una tarjeta interna para PC). Para funcionar necesita como mínimo un PC con Windows 7 (o MAC OSX 10.9, un procesador i5, 4 GB de RAM y un puerto USB 2.0. Tiene entrada y salida HDMI, los vídeos se almacenan en el disco duro de PC (en formato mp4) y su software permite el stream, la subida directa a Youtube, captura de pantalla... y más. Muy eficaz y fácil de manejar.
www.elgato.com/es

VALORACIÓN: ★★★★



Un nuevo paso adelante en la Realidad Virtual

■ **Nombre:** Galaxy Gear VR ■ **Compañía:** Samsung
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 199,99€

Dicen que 2016 va a ser el año de la llegada de la RV, pero lo cierto es que si dispones de un Galaxy S6, ya puedes zambullirte en algunas de sus aplicaciones, como juegos, salas de cine virtuales o vídeos en 360º, algunas disponibles solo en su interfaz, Oculus Store, y otras Google Play. El visor acoge perfectamente el móvil y lo sitúa a unos 4,5 cm de nuestros ojos, para que el efecto envolvente sea máximo (96º de campo de visión). Cuenta además con un panel táctil de control y dos correas de sujección para facilitar una gran experiencia virtual, aunque eso sí... se BEBE la batería del móvil.
http://www.samsung.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆





Un buen segundo mando para PS4

■ **Nombre:** Gator Claw ■ **Compañía:** Gator Claw
■ **Plataforma:** PS4 ■ **Precio:** 44,95€

El primer pad third party de PS4 que nos llega tiene diferencias respecto al Dual Shock 4, como no ser inalámbrico o tener los sticks y cruceta con la disposición del pad de XO. No tiene clavija para auriculares, los gatillos tienen menos recorrido y su "panel táctil" es en realidad un botón más (en juegos como *MGSV* no activa iDroid), pero como pad para jugar a dobles a títulos como *FIFA 16* cumple.
http://gatorclawgaming.com/

VALORACIÓN: ★★★☆



Un buen smartphone de 5,5" a precio competitivo

■ **Nombre:** HS-U988 ■ **Compañía:** Hisense
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 139€

Los phablets o móviles de gran tamaño están copando el mercado y se nota en que cada vez hay más disparidad de precios y prestaciones. Por la parte "baja" llega este U988, que por 140 € pone en nuestras manos un terminal dual sim con pantalla IPS de 5,5" (resolución 720p), Android 4.4, CPU de 4 núcleos a 1,2 Ghz, 1 GB de RAM, 8 de almacenamiento interno (ampliable vía mSD) y cámara -mejorable- de 8 Mpx. Unas prestaciones "básicas" pero equilibradas, que dejan un móvil ágil, bien optimizado para un usuario medio que no busque lo último (no es compatible con redes 4G). Es muy ligero (145 gr.), fino (8,5 mm) y con buena autonomía. Para un usuario normal -hablar, chateo, navegación...- el móvil cumple de sobra, pero no le pidas más.
www.hisense.es

VALORACIÓN: ★★★☆



Sonido analógico para la alta competición

■ **Nombre:** Sound BlasterX H5 ■ **Compañía:** Creative ■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 129,99€

Creative ha lanzado su gama de auriculares Pro-Gaming, entre la que destaca este H5, con una robusta construcción (la diadema de metal y aluminio se puede retorcer), un liviano peso (sus grandes almohadillas no presionan ni dan calor) y, sobre todo, un gran ajuste del sonido orientado al juego gracias a sus altavoces de 50 mm con disposición inclinada. Incluye cableado para conectarlo al PC, mando con control en el cable, micrófono separable con cancelación de ruido...
http://es.creative.com/

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

UNA CÁMARA DEPORTIVA A UN AJUSTADO PRECIO

Grabando tus locuras a 1080p

■ **Nombre:** Rollei ActionCam 400 ■ **Compañía:** Rollei
■ **Plataforma:** -- ■ **Precio:** 109,95€

El mercado de cámaras deportivas ofrece ya variadas opciones, pero pocas con el equilibrio entre calidad de imagen, prestaciones, complementos y precio como esta ActionCam 400. Graba en FullHD (1080p a 30 fps, 720p a 60), tiene pantalla LCD de 2" para revisar los vídeos o ajustar las opciones, ranura microSD y un completo set de accesorios, que van desde una carcasa para poder sumergirla hasta 400m, soportes para casco, bici, coche e incluso una pulsera para controlar la grabación a distancia.
http://kaosentertainment.es/

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Misión Imposible
Nación Secreta

- Género **Acción/Thriiller**
- Protagonistas **Tom Cruise, Rebecca Ferguson y Simon Pegg**
- Director **Chris McQuarrie**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en DVD **18,85 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Planos submarinos, secuencias rodadas en pleno vuelo, choques automovilísticos con airbags incluidos, tiroteos a toda velocidad y hasta peleas a cuchillo… La última entrega de las aventuras de Ethan Hunt no da un respiro y nos permite disfrutar de una de las mejores películas de espías de los últimos tiempos.
El fin último es guardar o hacer salir a la luz secretos que podrían cambiar el orden mundial y que pasan, cómo no, por el uso de toda clase de gadgets: lentillas especiales, mensajes codificados en un vinilo, un USB camuflado en una barra de labios o los clásicos dardos tranquilizantes. Una cinta que guarda un gran respeto por el origen de la saga pero que la empuja hacia adelante.

EXTRAS: Comentarios de Tom Cruise y Christopher McQuarrie y abundantes minireportajes: "Encendiendo la mecha", "Cruise Control", "Héroes", "Altitud de crucero", "Misión; sumergible", "El coche" y "Continúan las misiones".

Del revés



- Género **Animación**
- Estudio **Pixar**
- Director **Peyton Reed**
- Precio DVD **16,35 €**
- También en Blu-Ray **19,45 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★☆



Con esta película Pixar emprende la difícil tarea de trabajar la educación emocional mostrando de forma gráfica, tierna y divulgativa cómo funciona la mente. Riley es una preadolescente cuyo mundo cambia de modo radical y lo vemos desde dentro.

EXTRAS: Cortos "Lava" y "¿La primera cita de Riley?", comentarios en audio y clips "Mezcla de emociones" y "Ruta hacia Pixar".





Los Cuatro Fantásticos

Es imposible hablar de esta película y no tener en cuenta las divergencias creativas que se formaron en torno a ella y que dieron al traste con el desarrollo de su último tercio. Solo por el arranque, eso sí, merece la pena dedicarle el tiempo. En esta nueva revisión de los cómics de Marvel, Josh Trank introduce numerosas licencias narrativas que nos llevan a conocer a personajes muy diferentes de los salidos de las viñetas, pero la química entre los actores salva bien todas estas novedades.

Cuatro jóvenes se teletransportan a un peligroso universo alternativo, lo que les confiere extraños poderes. Deberán aprender a controlar sus nuevas habilidades y trabajar en equipo para salvar al mundo de un viejo conocido que ahora se ha convertido en un temible enemigo.

EXTRAS: Banda sonora y clips "El empoderamiento: los superpoderes de los Cuatro Fantásticos", "Las puertas cuánticas, "Planeta Cero" y arte conceptual.



- Género **Acción/ Superhéroes**
- Protagonistas **Miles Teller, Kate Mara, Michael B. Jordan yJamie Bell**
- Director **Josh Trank**
- Precio Blu-Ray **19,45 €**
- También en DVD **16,35 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

Ted 2



- Género **Comedia**
- Protagonistas **Mark Wahlberg y Amanda Seyfried**
- Director **Seth MacFarlane**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También Ted 1+2 **36,50 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



La locura continúa en este cuento de hadas perverso: el recién casado Ted decide ser padre con "la Vane", pero primero tendrá de demostrar que es algo más que un osito de peluche con la lengua sucia. Para eso contará con la ayuda de su compitruenos John con el que no solo se dedica a fumar hierba...

EXTRAS: no se han publicado al cierre de esta edición.

Cofre El hobbit



- Género **Fantasía**
- Protagonistas **Martin Freeman, Ian McKellen y Andy Serkis**
- Director **Peter Jackson**
- Precio Blu-Ray **60 €**
- Precio Blu-Ray 3D **75 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULAS ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



Sesenta años antes de que la hermandad del anillo se reuniera, otra extraña compañía hizo que trece enanos, un mago y un hobbit unieran sus fuerzas en una empresa colosal: recuperar el reino de Erebor, arrebatado por el dragón Smaug para devolvérselo a sus legítimos dueños, lo que marcaría el encuentro con el anillo del poder.

EXTRAS: Ediciones extendidas de las tres películas.

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

Sinsajo 2

■ Estreno **27 de noviembre (maratón Sinsajo 1 y 2 el 20 de noviembre)** ■ Director **Francis Lawrence** ■ Productoras **Color Force y Lionsgate**
■ **Protagonistas** Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Donald Sutherland, Julianne Moore, Natalie Dormer yPhilip Seymour Hoffman

Katniss Everdeen será la artífice del gran cambio que Panem necesita. De momento, su gran ambición de derrocar al presidente Snow se antoja como muy complicada. La última entrega de la versión cinematográfica de Los Juegos del Hambre nos mostrará una nación en guerra unida por un símbolo. Se trata de la culminación de toda la estrategia propagandística puesta en marcha por Alma Coin. Liderando la unidad del Distrito 13, Katniss y sus fieles compañeros al mando de Boggs tendrán que orquestar la destrucción del Capitolio, no sin antes arriesgar sus vidas combatiendo contra mutos, trampas, enemigos inesperados y toda clase de obstáculos que se interpondrán entre ellos y el éxito de la misión. Gale y Peeta estarán al lado de la heroína, que tendrá en su mano duras decisiones morales que la pondrán más a prueba que cualquiera de las ediciones de los Juegos del Hambre.



ESCUADRÓN 451 Boggs ideará una estratagema para que Katniss pueda conducir a su facción a la victoria.



EL MOMENTO DE GALE Tras permanecer en un segundo plano, el personaje cobrará protagonismo de nuevo al final de la saga.



Pesadillas

■ Estreno **4 de diciembre** ■ Director **Rob Letterman** ■ Productoras **Columbia, SPA, LStar Capital y Village Road** ■ Protagonistas **Dylan Minnette, Odeya Rush y Amy Ryan**

Zach Cooper es el protagonista de Pesadillas (Goosebumps), una película basada en los libros de terror juveniles de la colección "Pesadillas", de R .L. Stine. La película cuenta la historia de un joven que descubre que los monstruos y criaturas del autor son reales y las mantiene encerradas en sus libros. Así que cuando en un descuido todos los demonios de Stine son liberados involuntariamente Zach y sus amigos, incluyendo al propio Stine, tendrán que formar equipo y atraparlas para devolverlos a los libros donde pertenecen salvando la ciudad del caos en una noche llena de aventuras.





El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

¿Fiasco o exitazo a la vista?

La taquilla española se frota las manos con la llegada de Ocho apellidos catalanes, la secuela de la cinta que batió muchas marcas en 2014: de primeras, con más de 56 millones de euros recaudados, se convirtió en la producción española más taquillera de la historia de nuestro país, pero es que además se mantuvo durante 66 días consecutivos en el número 1 de la taquilla y reunió a nada menos que 9,5 millones de espectadores en las salas de cine.

Supuso de alguna forma una reconciliación del público español con su cine gracias al desparpajo con el que se trataban temas tabúes como el de los regionalismos que tienden a dividirnos tanto, y su paso por televisión ha servido para consolidar su sólida trayectoria.

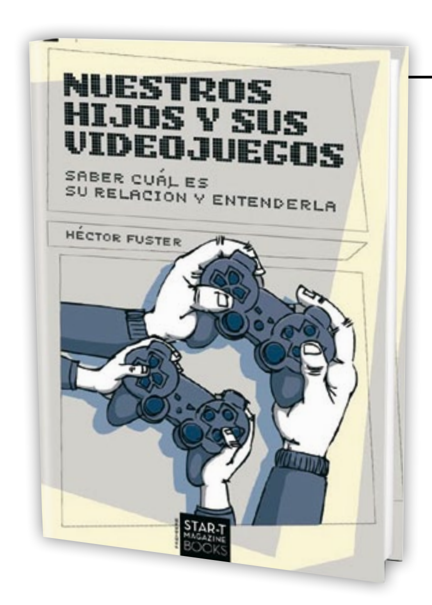
Más de ocho millones de espectadores siguieron la cinta en su primera emisión en simulcast a través de los canales Cuatro y Telecinco. Y hay que subrayar su influencia en ficciones como Allí abajo, que también se ha llevado a la audiencia de calle. ¿Qué veremos en la secuela? Emilio Martínez-Lázaro filma el guión de Borja Cobeaga y Diego San José una vez más. La pareja protagonista compuesta por Dani Rovira y Clara Lago, verá cómo su relación se tambalea a causa de la irrupción de Berto Romero y Rosa María Sardà. ¿Se volcará la audiencia con los chistes catalanes?



« LISTÓN ALTÍSIMO PARA 8 APELLIDOS CATALANES EN UN MOMENTO CRÍTICO »

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Nuestros hijos y sus videojuegos

"Ni consola, ni consolo", "Deja la maquinita en paz, que te va sorber el coco"... Aquellas míticas frases que nos decían nuestros padres pasaron a la historia. Los padres de hoy en día han sido, y muchos siguen siéndolo, jugadores, lo que les permite conocer mejor qué juegos son los más recomendables para sus hijos. Aún así, deben enfrentarse a no pocos problemas y dudas que este libro se propone resolver. Su autor, Héctor Fuster, además de psicólogo especializado en transtornos relacionados con las nuevas tecnologías es profesor del primer grado universitario de videojuegos impartido por ENTI-Universitat de Barcelona, así que sabe bien de lo que habla. Para padres responsables, que no aguafiestas.

Publicado por: STAR-T Magazine Books
Precio: 15€



Fallout 4 Original Game Soundtrack

El israelí Inon Zur, compositor de las bandas sonoras de *Crysis, Dragon Age: Origins* o *Fallout 3*, entre otros, fima la banda sonora original de *Fallout 4*, el nuevo RPG apocalíptico de Bethesda. 65 hermosos temas disponibles de momento solo en la tienda de iTunes.

Publicado por: Bethesda Softworks
Precio: 15,99€ (itunes.apple.com)



Mi P_to Cuñado: Ranciofacts 2

El primer volumen se convirtió en una de las sorpresas editoriales del pasado año, superando incluso las previsiones de su propia editorial. Esta segunda entrega, vuelve a reunir los Ranciofacts que publica semanalmente Pedro Vera en El Jueves, cachondeándose sin piedad de los "cuñaos" (como el que ilustra la portada), la gente que aplaude cuando aterriza su avión o las señoras con cardados blindados. 112 páginas que devorarás con la furia de un jubilado en una degustación popular de Paella.

Publicado por: Astiberri
Precio: 18€



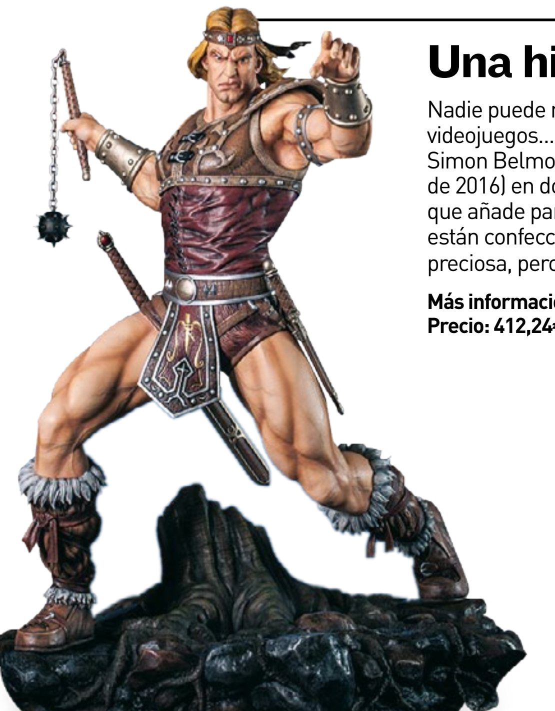
The Art of Halo 5: Guardians

El Jefe Maestro ha vuelto, y trae bajo el brazo este espectacular libro de 208 páginas, que recopila bocetos, arte conceptual e ilustraciones de todos los personajes, los escenarios y los vehículos de la última entrega de Halo. Insight Editions ha trabajado directamente con 343 Industries, los creadores del juego, quienes nos desvelan a través de sus comentarios detalles inéditos sobre la creación del Jefe Maestro y los recién llegado al universo Halo. Su único defecto: un precio algo elevado.

Publicado por: Insight Editions
Precio: 42,16€

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Una hipoteca para pagar esta figura

Nadie puede negar el talento de First4Figures para crear las estatuas más alucinantes de videojuegos...ni las más prohibitivas. En esta ocasión nos tientan con este impresionante Simon Belmont, que ya puede reservarse en su web (saldrá a la venta en el primer trimestre de 2016) en dos versiones: la normal (limitada a 750 unidades) y la exclusiva (299 unidades) que añade partes intercambiables (Simon puede agarra la maza y la cruz). Ambas versiones están confeccionadas en resina polystone y tienen un tamaño considerable: 50cm. Una estatua preciosa, pero con un precio al alcance de pocos fans de *Castlevania*.

Más información en: www.first4figures.com
Precio: 412,24€ (Ed. Exclusiva), 374,97€ (Ed. Normal)



La ardilla fiestera de Rare, siempre en nuestro corazón

Siempre es interesante echar un vistazo a la web de Insert Coin Clothing para ver sus últimas novedades. Nos ha sorprendido encontrar esta preciosa camiseta que rinde homenaje a Conker, la ardilla protagonista del cartucho más burro de la historia de N64. Disponible en dos cortes (chico y chica), está disponible en seis tallas distintas.

Más información en: www.insertcoinclothing.com
Precio: 28,60€



El orgullo de la BBC, en plástico por cortesía de Lego Ideas.

El DeLorean de Regreso al Futuro, el ECTO-1 de Cazafantasmas, Wally-E y ahora el buen Doctor Who. Tras ser propuesto en la web de Lego Ideas, y alcanzar los votos necesarios, este set de 623 piezas llegará a las tiendas el 1 de diciembre. Además de la TARDIS, incluye cuatro minifiguras: el undécimo Doctor, el duodécimo Doctor, Clara Oswald y dos Daleks. ¡Hasta incluye el destornillador sónico!

Más información en: shop.lego.com
Precio: 59,99€

Desafía al Lado Oscuro y desayuna fuertecito

El universo Star Wars sigue abriéndose paso en nuestras cocinas. Tras las cubiteras con Han Solo congelado y los moldes para tartas con forma de Stormtrooper ahora nos llega la plancha para gofres con forma de Estrella de la Muerte. Una auténtica monada, creada en exclusiva por Think Geek, con licencia oficial. Si te animas a comprarla recuerda que va a 110v y necesitarás un adaptador a 220v. No vayas a reventar la plancha como si fuera la auténtica Estrella de la Muerte.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 37,51€

EL MES QUE VIENE

TODOS LOS JUEGOS DE 2016

A LA VENTA EL 23 DE DICIEMBRE

Y de regalo...

CALENDARIO DE 2016 con las mejores ilustraciones

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando.

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Daniel Acal, Roberto R. Anderson, Gustavo Acero, Jorge Sanz, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández, Álvaro Alonso, Francisco Javier Cabal, Lidia Muñoz, Antonio Lendínez.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain





Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




HOBBY
CONSOLAS
Fallout 4
© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company.


HOBBY
CONSOLAS
STREET FIGHTER
V
™
PS4 PC
CAPCOM
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.